

N° 9 • 4 JANVIER 1989

L'HEBDO DES JEUX MICRO POUR TOUS LES STANDARDS

JEUX... CRACK

53 POKES TRUCS ASTUCES

VIES INFINIES

UN MAGNETOSCOPE

A GAGNER

CONCOURS NIGHT HUNTER

ZOOM

TEENAGE QUEEN
LOMBARD RALLY - TYPHOON
DERNIERE MISSION
DOUBLE DRAGON - L'ILE
CIRCUS GAMES - FISHING
LES PORTES DU TEMPS
IRON LORD - TARGHAN
OSWALD

ROBOCOP

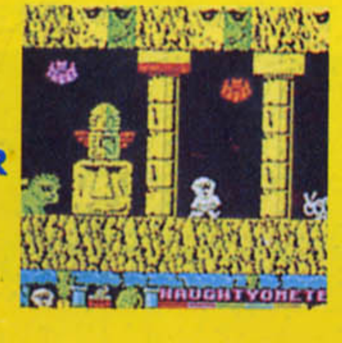
EN POSTER A L'INTERIEUR

AMSTRAD CPC
AMIGA
ATARI ST
COMMODORE
SPECTRUM
MSX... etc...



DOSSIER

JACK THE NIPPER I & II





JOY'S TOP

HIT PARADE DES JOYSTICKEURS

AMSTRAD CPC
L'ARCHE DU CAPT BLOOD
ARKANOID II
TURBO CUP
1943
BARBARIAN II

COMMODORE 64
GAUNTLET II
ARKANOID
1943
DEFENDER OF THE CROWN
STARGLIDER II

ATARI ST
DUNGEON MASTER
DEFENDER OF THE CROWN
SPACE HARRIER
ARKANOID II
L'ARCHE DU CAPT BLOOD



AMIGA
F18 INTERCEPTOR
THREE STOOGES
JEANNE D'ARC
VIRUS
BIONIC COMMANDO

Vous trouverez dans cette rubrique, un mercredi sur deux, le Hit Parade des meilleures ventes de Micromania, et en alternance, les Best sellers en Angleterre, Allemagne, Etats Unis, et le classement de vos jeux préférés par standard.

AMIGA	AMSTRAD	ATARI	COMMODORE
1	1	1	1
2	2	2	2
3	3	3	3
4	4	4	4
5	5	5	5
NOM	NOM	NOM	NOM
PRENOM	PRENOM	PRENOM	PRENOM
ADRESSE	ADRESSE	ADRESSE	ADRESSE
CP VILLE	CP VILLE	CP VILLE	CP VILLE

VOTEZ POUR VOS JEUX FAVORIS !!!

SOMMAIRE

N°9 du 4 janvier 1989

Ce numéro a été tiré à 62 000 exemplaires



Salut les Révolutionnaires !!!

JOYSTICK Hebdo, encore plus Bô, s'agrandit et augmentera bientôt son nombre de pages.Certaines vous seront réservées : vos idées, vos programmes, vos dessins y seront publiés s'ils sont supers et originaux. Vous avez besoin de solutions, ou de vies Infinies sur vos jeux préférés, écrivez-le nous, nous trouverons les réponses qui vous manqueront. Quant aux abonnés, nous vous donnons rendez-vous en page 31 pour voir le cadeau qu'on vous a préparé.

AUJOURD'HUI C'EST DEMAIN
pour vous qui avez choisi de lire JOYSTICK Hebdo,
DEMAIN C'EST MAINTENANT !
car vous avez trouvé la VIE INFINIE...

Joy's team



Si seulement il avait lu le dernier JOYSTICK Hebdo, il n'en serait sans doute pas arrivé là !

CE NUMERO COMPORTE UN POSTER, EN PAGES CENTRALES, NON FOLIOTE.

JOYSTICK Hebdo est édité par **SIPRESS**, 177 rue Saint Honoré, 75001 PARIS, tel: 42 96 55 59 • Directeur de la publication: Marc ANDERSEN • Rédacteur en chef, Henri LEGOY • Direction artistique, Reza NADERI •Illustration, Pascal MORINEAU• Publicité, André UZAN • Abonnement au journal. Publication hebdomadaire • Diffusion Transports Presse • Inspection des ventes : OPD • Fabrication/PAO, CHALLENGE• Photogravure RPM • Impression, Sima Torcy • Commission paritaire N° 70725 • Dépot légal:4ème trimestre 1988.

JEUX... CRACK

Méthode d'utilisation des listings:
Tapez le programme et sauvegardez le en lui donnant un *NOM*, sur une disquette, ou cassette vierge. Quand vous aurez envie de l'utiliser, reprennez cette disquette ou cassette, mettez là dans le lecteur, et tapez **LOAD** "*NOM PROGRAMME*"; Retirez cette disquette ou cassette, introduisez le jeu original, et tapez **RUN**

GAGNEZ UN CHEQUE DE

400 F POUR UN PLAN

300 F POUR UNE SOLUTION

200 F POUR UN LISTING

50 F POUR UN TRUC

Envoyez-nous vos SOLUCES, PLANS, VIES INFINIES, TRUCS, ASTUCES, BIDOUILLES, **inédits**, pour des Jeux ou des Softs, quel que soit votre ordinateur, et nous vous enverrons un chèque si votre trouvaille est publiée. Allez-y... Ce n'est pas la place qui nous manque...!!!! Et n'oubliez pas d'indiquer la marque de votre Ordinateur.

JOYSTICK HEBDO.
Jeux Crack
177, rue Saint-Honoré,
75001 Paris



Bonjour les MICROMANIAKS.

Cette semaine c'est dément!!! Encore 5Ø mille gagnants avec un JACK'S POKE de 28ØØ F. à:

Jésus et Pierre (4ØØ F. à chacun), Thierry LAINEY (3ØØ F.), Romain TORTORICI, Benoît HEL, Joël VIALETTE, Vincent HAUWEL, TTD, Cyrille J. et Eric D. (2ØØ F. à chacun), Hervé LACAUSSADE, Gillus (1ØØ F. à chacun), Frank COCHON, Frédéric BOTTON, André FAZI, Joël PALUD, Francis MANFREDINI, Benjamin M. (5Ø F. chacun) Quand je pense qu'on est rentré de vacances, et qu'il faut recommencer à bosser...DUR, DUR...PFFFF.

A la bonne votre.

DANIEL & DANIEL

AMSTRAD

FER & FLAMME

Un jeu de rôle pas trés drôle, mais faut battre le fer tant qu'il est flamme.

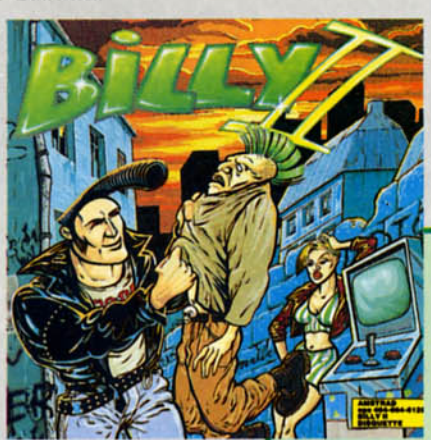
```
 1 'Création de personnages extraordinaires
 2 'sur FER & FLAMME version Disquette
 3 'de Romain TORTORICI
1Ø A$(1)="connan2Ø2Ø2Ø2ØØ11ØØØØ6ØØØØG1ØØ5561"
2Ø A$(2)="thorin2Ø2Ø2Ø2ØØ11ØØØØ6ØØØØØØØØN1ØØ5561"
3Ø A$(3)="questor2Ø2Ø2Ø2ØØ11ØØØØ6ØØØØØØØØEN1ØØ5561h"
4Ø A$(4)="ghor2Ø2Ø2Ø2ØØ11ØØØØ6ØØØØØØV1ØØ5561"
5Ø A$(5)="merlin2Ø2Ø2Ø2ØØ11ØØØØ6ØØØØØØØØM1ØØ5561u"
6Ø OPENOUT"GROUPE":FOR I=1 TO 5:WRITE=9,A$(I):NEXT I:CLOSEOUT
```



ANARCHY

Donnez lui du papier !

```
 1 REM Invulnérabilité sur ANARCHY
1Ø FOR I=379 TO 393:READ A
2Ø POKE I,A-5:NEXT:SYS 379
3Ø DATA 37,91,25Ø,174,6,146,34,9
4Ø DATA 1Ø1,211,2Ø7,37,81,169,129
```



AMSTRAD

BILLY LA BANLIEUE II

Elle court, elle court...la banlieue.

```
1 'Plein de Bidouilles sur BILLY LA BANLIEUE II
2 'version Cassette
1Ø OPENOUT"X":MEMORY &EFF:LOAD"billy"
2Ø POKE &776B,6:POKE &79CB,2:POKE &79E3,1:POKE &7E1F,2Ø1
3Ø POKE &841A,15:POKE &8434,4:POKE &852C,3:POKE &96Ø5,1
4Ø POKE &9954,2Ø1:POKE &996Ø,2Ø1:POKE &AØ31,Ø:POKE &AØ3D,Ø
5Ø POKE &AØ49,Ø:POKE &AØ55,Ø:POKE &AØ64,&CA:CALL &9FØC
```

AMSTRAD

1943

1er anniverssaire de 1942 et trés bonne année pour le pinard.

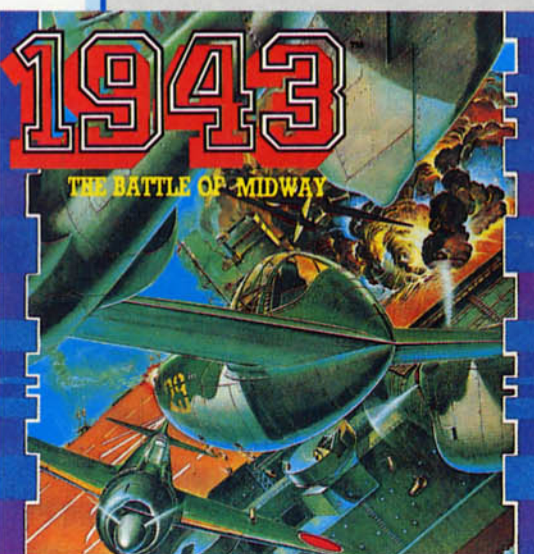
```
 1'Energie infinie pour 1943 version Disquette de Cyrille et Eric
 1Ø MODE Ø:OUT &FA7E,1:READ a$:WHILE a$<>"OK":a%=VAL("&"+a$):POKE &A173+i,a%:s=s+a%:i=i+1
 2Ø READ a$:WEND:POKE &A172,&F3:IF S<>96264 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
 3Ø FOR i=&A6ØØ TO &A617:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT:CALL &A172
 4Ø DATA DD,21,85,A4,DD,66,ØØ,DD,23,DD,6E,ØØ,DD,23,22,57,A4,5D,CD,9C,A3,21,55,A4
 5Ø DATA 35,CA,88,A2,21,56,A4,35,2Ø,17,21,2B,AØ,AF,46,23,4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1
 6Ø DATA F1,3C,FE,1Ø,2Ø,FØ,CD,15,A3,DD,6E,ØØ,DD,23,DD,66,ØØ,DD,23,DD,4E,ØØ,DD,23
 7Ø DATA DD,46,ØØ,DD,23,DD,7E,ØØ,32,54,A2,DD,23,DD,7E,ØØ,32,3E,A2,DD,23,DD,7E,ØØ
 8Ø DATA 32,45,A2,32,57,A2,DD,23,DD,7E,ØØ,32,7D,A2,DD,23,DD,7E,ØØ,32,7E,A2,DD,23
 9Ø DATA 22,4D,A4,ED,43,4B,A4,E5,21,ØØ,ØØ,59,5Ø,A7,Ø6,Ø9,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D
1ØØ DATA 1Ø,F6,Ø6,Ø7,A7,CB,1C,CB,1D,1Ø,F9,22,5Ø,A4,43,E1,78,32,4F,A4,B7,28,Ø7,C5
11Ø DATA CD,1D,A3,C1,1Ø,F9,ED,5B,5Ø,A4,7A,B3,28,ØD,ED,53,52,A4,CD,1D,A3,21,FF,FF
12Ø DATA 22,52,A4,2A,4D,A4,ED,5B,4B,A4,Ø6,ØØ,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B
13Ø DATA 1B,7A,B3,C2,43,A2,E1,D1,Ø6,ØØ,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,55,A2
14Ø DATA ED,4B,4D,A4,ED,5B,4B,A4,21,ØØ,ØØ,ØA,C5,4F,Ø6,ØØ,Ø9,C1,Ø3,1B,7A,B3,C2,6E
15Ø DATA A2,11,ØØ,ØØ,A7,ED,52,C2,92,A2,C3,88,A1,CD,D2,A3,31,F8,BF,F3,C3,ØØ,A6,CD
16Ø DATA 86,A3,F3,21,98,A2,AF,77,2B,7C,B5,C2,99,A2,21,15,A3,AF,77,23,7C,FE,CØ,2Ø
17Ø DATA F8,1E,FF,3E,Ø7,ØE,3B,CD,F7,A2,3E,Ø5,ØE,ØA,CD,F7,A2,3E,ØA,ØE,ØF,CD,F7,A2
18Ø DATA Ø1,E2,Ø4,CD,F1,A2,3E,Ø5,ØE,Ø5,CD,F7,A2,3E,ØA,ØE,ØF,CD,F7,A2,Ø1,C4,Ø9,CD
19Ø DATA F1,A2,1D,2Ø,D5,21,EC,A2,11,ØØ,ØØ,Ø1,Ø5,ØØ,ED,BØ,C7,Ø1,89,7F,ED,49,ØB,78
2ØØ DATA B1,2Ø,FB,C9,Ø6,F4,ED,79,Ø6,F6,ED,78,F6,CØ,ED,79,E6,3F,ED,79,Ø6,F4,ED,49
21Ø DATA Ø6,F6,4F,F6,8Ø,ED,79,ED,49,C9,FB,Ø6,ØA,76,1Ø,FD,F3,C9,3A,58,A4,C6,C1,4F
22Ø DATA 3A,57,A4,47,CD,49,A3,D2,95,A2,3A,58,A4,3C,32,58,A4,FE,Ø9,CØ,E5,AF,32,58
23Ø DATA A4,3A,57,A4,3C,32,57,A4,5F,CD,9C,A3,E1,C9,D5,E5,79,32,65,A4,32,67,A4,78
24Ø DATA 32,63,A4,Ø1,7E,FB,21,61,A4,1E,Ø9,CD,D9,A3,E1,ED,5B,52,A4,CD,F9,A3,E5,CD
25Ø DATA 15,A4,E1,D1,3A,5A,A4,FE,4Ø,2Ø,ØE,3A;5B,A4,FE,8Ø,2Ø,Ø7,3A,5C,A4,B7,CØ,37
26Ø DATA C9,A7,C9,Ø1,7E,FB,3E,Ø8,CD,3Ø,A4,CD,15,A4,3E,Ø7,CD,3Ø,A4,AF,CD,3Ø,A4,18
27Ø DATA 1Ø,Ø1,7E,FB,3E,ØF,CD,3Ø,A4,AF,CD,3Ø,A4,7B,CD,3Ø,A4,3E,Ø8,CD,3Ø,A4,CD,15
28Ø DATA A4,3A,5A,A4,E6,2Ø,28,F1,C9,C5,Ø1,7E,FA,3E,Ø1,ED,79,Ø6,Ø2,11,ØØ,ØØ,1B,7A
29Ø DATA B3,2Ø,FB,1Ø,F6,C1,C9,Ø1,7E,FA,AF,ED,79,C9,7E,CD,3Ø,A4,23,1D,2Ø,F8,C9,ØC
3ØØ DATA 7E,ED,79,ØD,23,ED,78,F2,E8,A3,E6,2Ø,2Ø,F1,C9,ØC,ED,78,77,ØD,23,1B,ED,78
31Ø DATA F2,F9,A3,E6,2Ø,C8,7A,B3,C2,F2,A3,ØC,ED,78,ØD,ED,78,F2,ØA,A4,E6,2Ø,C2,Ø6
32Ø DATA A4,C9,21,5A,A4,ED,78,FE,CØ,38,FA,ØC,ED,78,ØD,77,23,3E,Ø5,3D,2Ø,FD,ED,78
33Ø DATA E6,1Ø,2Ø,E9,C9,F5,F5,ED,78,87,3Ø,FB,87,3Ø,Ø3,C3,95,A2,F1,ØC,ED,79,ØD,3E
34Ø DATA Ø5,3D,ØØ,2Ø,FC,F1,C9,Ø3,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,FF,FF,ØØ,Ø5,Ø2,ØØ,ØØ,Ø7,DC
35Ø DATA 32,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,4C,ØØ,ØØ,ØØ,C1,Ø2,C9,2A,FF,28,43,29,2Ø,31,39,38,37,2Ø
36Ø DATA 41,5Ø,5Ø,4C,45,42,59,2Ø,41,53,53,4F,43,49,41,54,45,53,ØØ,Ø8,ØØ,CØ,ØØ,4Ø
37Ø DATA 72,7E,AØ,BØ,F1,DC,ØØ,ØØ,Ø1,59,1C,41,8F,3Ø,ØØ,Ø1,3Ø,75,A3,1B,81,2D,7C,3Ø
38Ø DATA 76,2F,26,AB,AF,B9,CF,68,OK
39Ø DATA 21,46,7d,36,ØØ,23,36,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,C3,DC,ØØ
```

C=

RASTAN

Rastan...vas pas comme ça ! T'as toute la vie devant toi.

```
Ø REM RASTAN PAR TTD
1 FOR X=4ØØ TO 457
2 READ B:POKE X,B:C=C+B:NEXT
3 IF C=6543 THEN SYS 4ØØ
4 PRINT"Erreur dans les datas":END
5 DATA 32,44,247,32,1Ø8,245,169,163
6 DATA 141,196,2,169,1,141,2Ø1,2
7 DATA 76,167,2,169,189,141,116,1
8 DATA 169,1,141,117,1,169,88,141
9 DATA 211,2,169,96,141,244,1Ø,141
1Ø DATA 125,1Ø,76,81,3,169,96,141
11 DATA 165,16Ø,169,173,141,7,2Ø1,76
12 DATA 26,129
```

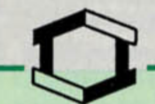


SPECTRUM

BASIL

Souris au monsieur !

```
 1 REM Energie et temps infini.
 2 REM sur BASIL THE GREAT MOUSE DETECTIVE
 1Ø PAPER Ø : INK Ø : BORDER Ø
 2Ø CLEAR 27ØØØ
 3Ø LET SUM=Ø : RESTORE 1ØØ
 4Ø FOR I=23296 TO 23316 : READ A
 5Ø LET SUM=SUM+A : POKE I,A : NEXT
 6Ø IF SUM<>2375 PRINT"Erreur dans les datas" : STOP
 7Ø POKE 23658,8 : POKE 233Ø8,Ø : POKE 23313,Ø
 8Ø PRINT"Mettre BASIL" : LOAD ""CODE 558Ø8
 9Ø PRINT USR 23296
1ØØ DATA 62,2Ø1,5Ø,29,218,2Ø5,Ø,218,62,2Ø1
11Ø DATA 5Ø,24Ø,163,62,Ø,5Ø,8Ø,161,195,Ø,128
```

ENDURO RACER

J'endure, tu endures, il endure, nous endurons, vous endurez...

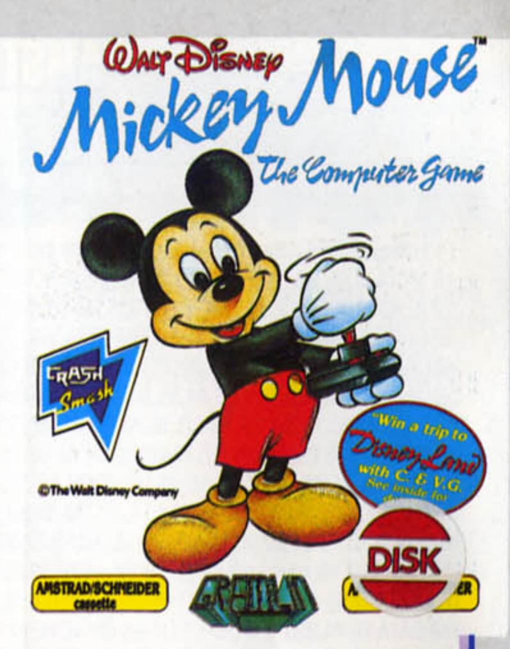
Pour avoir du temps infini, charger le jeu, à l'affiche du Nombre de joueurs, initialisé +BASIC 512 (ou 128) puis taper:

```
NEW
 1 'Temps infinis sur ENDURO RACER de Benoît EHL
1Ø FOR I=1 TO 8:READ A$:POKE VAL("&H"+A$):NEXT:EXEC&H7EDØ
2Ø DATA 8E9Ø,8F14,8F2C,8F36,8F8Ø,8F98,8FA2,8FDB
```

AMSTRAD

MICKEY

Petit avec des grandes oreilles...

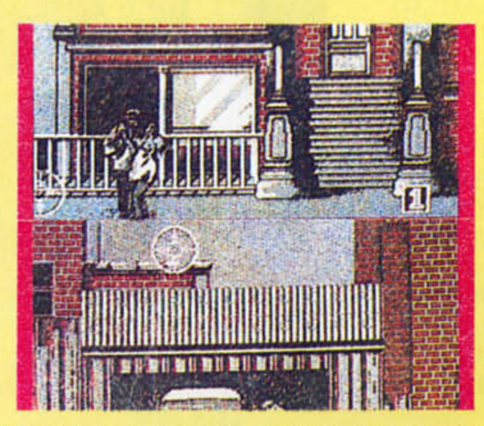



```
10 REM Invicibilité sur MICKEY MOUSE version Disquette de Daniel & Daniel
20 MEMORY &9FFF:FOR I=&A000 TO &A08F:READ A$:A=VAL("&"+A$):POKE I,A:B=B+A:NEXT
30 MODE 0:IF B<>15047 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END ELSE CALL &A000
40 DATA01,0A,A0,21,8E,A0,CD,D1,BC,C9,12,A0,C3,21,A0,C3,5B,A0,4C,49
50 DATAD4,45,43,D2,00,00,00,00,00,00,00,00,00,F5,AF,32,8D,A0,F1,FE
60 DATA03,20,38,DD,7E,00,DD,56,02,DD,6E,04,DD,66,05,C6,00,1E,00,F5
70 DATA0E,07,CD,0F,B9,F1,C5,4F,F5,3A,8D,A0,FE,00,28,06,F1,CD,4E,C6
80 DATA 18,04,F1,CD,66,C6,C1,CD,18,B9,C9,F5,AF,3C,32,8D,A0,18,C3,21
90 DATA70,A0,7E,FE,00,C8,CD,5A,BB,23,18,F6,4E,4F,4D,42,52,45,20,44
100 DATA27,41,52,47,55,4D,45,4E,54,53,20,49,4E,43,4F,52,52,45,43,54
110 DATA00,00,00,00,ED,5B,42,BE,21,8D,00,01,19,00,ED,B0,C9,24,00,03
120 DATA07,00,AA,00,3F,00,C0,00,10,00,00,00,00,0F,2A,52,E5,02,04,00,00,FF
130 ùLIT,&4000,13,&16
140 IF PEEK(&411F)=&3D THEN POKE &411F,0:ùECR,&4000,13,&16:ùLIT,&100,0,&41:CALL &100 ELSE PRINT"CE N'EST PAS MICKEY MOUSE":END
```



PROHIBITION

Un listing pour les boit sans soif.



Tapez ce listing en GFA basic puis sauvegardez le. Inserez une disquette vierge puis faites RUN. Ce programme genere un fichier PROHIB_+.TOS sur votre disquette. Pour jouer: 1) Faire RESET 2) Inserez la diquette contenant PROHIB_+.PRG 3) Double-clickez sur PROHIB_+.PRG 4) Quand le lecteur de disquettes s'arretera, inserez la disquette PROHIBITION puis tapez une touche le jeu demarrera normalement.

```
' Prohibition +
'- Temps illimite
Do
  Read A$
  Exit If A$="****"
  C$=Mki$(Val("&H"+A$))
  B$=B$+C$
Loop
Open "o",#1;"\prohib_+.prg"
Print #1;B$;
Close #1
End
Data 601a,0000,0058,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,0000,ffff
Data 4ffa,00fe,2f3c,0000,0200,487a,fef4,2f3c,004a,0000,4e41,3f3c,0007,4e41
Data 4267,487a,0036,3f3c,004e,4e41,487a,002b,487a,0027,487a,0016,2f3c,004b
Data 0003,4e41,2e40,426f,090e,2f00,4eef,0104,7072,6f68,6962,2e70,7267,0000
Data 2a2e,2a00,0000,***
```

MSX

ARMY MOVES

A ne pas jouer les jours feriés, à cause du pont..!

```
10 REM Vies infinies pour ARMY MOVES partie I
20 KEY OFF:CLEAR 200,36000!
30 SCREEN2:COLOR15,1,1
40 BLOAD"cas:",R
50 POKE 54474!,201
60 BLOAD"cas:":CLEAR 200,51000!
70 BLOAD"cas:"
80 FOR I=-8192 TO -8184 STEP -1
90 READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT I
100 IF B<>1176 THEN PRINT "ERREUR DATA":END
120 DATA62,0,50,172,136,205,220,130,201
130 DEFUSR=&HE000:A=USR(0)
```

MSX

ARMY MOVES

```
10 REM Vies infinies pour ARMY MOVES partie II
20 KEY OFF:CLEAR 200,36000!
30 SCREEN2:COLOR15,1,1
40 BLOAD"cas:",R
50 POKE 54474!,201
60 BLOAD"cas:":CLEAR 200,51000!
70 BLOAD"cas:"
80 CLS
90 INPUT "N° du niveau :",C
100 POKE -30718,C-1
110 FOR I=-8192 TO -8184 STEP -1
120 READ A:POKE I,A:B=B+A:NEXT I
130 IF B<>1145 THEN PRINT "ERREUR DATA":END
140 DATA62,0,50,140,137,205,220,130,201
150 DEFUSR=&HE000:A=USR(0)
```

AMSTRAD

SHACKLED

Ce listing vaut mille shackled.

```
10 'Energie infinie sur SHACKLED version Disquette de Cyrille et Eric
20 MODE 1:BORDER Ø:INK Ø,6:INK 1,24:INK 2,Ø:INK 3,26
3Ø OUT &FA7E,1:FOR I=&76DF TO &76DF+881:READ a$:POKE I,VAL("&"+a$):X=X+VAL ("&"+A$):NEXT
35 POKE &76DE,&F3:RESTORE 41Ø:FOR i=&BFØØ TO &BFØØ+47:READ a$:POKE i,VAL("&"+a$):NEXT
4Ø IF X<>1ØØØ33 THEN PRINT"ERREUR DANS LES DATAS":END
5Ø CALL &76DE
6Ø DATA DD,21,FB,79,DD,66,ØØ,DD,23,DD,6E,ØØ,DD,23,22,CD,79,5D,CD,12,79,21,CB,79
7Ø DATA 35,CA,F4,77,21,CC,79,35,2Ø,17,21,97,75,AF,46,23,4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1
8Ø DATA F1,3C,FE,1Ø,2Ø,FØ,CD,8B,78,DD,6E,ØØ,DD,23,DD,66,ØØ,DD,23,DD,4E,ØØ,DD,23
9Ø DATA DD,46,ØØ,DD,23,DD,7E,ØØ,32,CØ,77,DD,23,DD,7E,ØØ,32,AA,77,DD,23,DD,7E,ØØ
1ØØ DATA 32,B1,77,32,C3,77,DD,23,DD,7E,ØØ,32,E9,77,DD,23,DD,7E,ØØ,32,EA,77,DD,23
11Ø DATA 22,C3,79,ED,43,C1,79,E5,21,ØØ,ØØ,59,5Ø,A7,Ø6,Ø9,CB,1A,CB,1B,CB,1C,CB,1D
12Ø DATA 1Ø,F6,Ø6,Ø7,A7,CB,1C,CB,1D,1Ø,F9,22,C6,79,43,E1,78,32,C5,79,B7,28,Ø7,C5
13Ø DATA CD,93,78,C1,1Ø,F9,ED,5B,C6,79,7A,B3,28,ØD,ED,53,C8,79,CD,93,78,21,FF,FF
14Ø DATA 22,C8,79,2A,C3,79,ED,5B,C1,79,Ø6,ØØ,D5,E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B
15Ø DATA 1B,7A,B3,C2,AF,77,E1,D1,Ø6,ØØ,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,C2,C1,77
16Ø DATA ED,4B,C3,79,ED,5B,C1,79,21,ØØ,ØØ,ØA,C5,4F,Ø6,ØØ,Ø9,C1,Ø3,1B,7A,B3,C2,DA
17Ø DATA 77,11,ØØ,ØØ,A7,ED,52,C2,Ø8,78,C3,F4,76,CD,48,79,Ø1,8D,7F,21,57,AE,11,ØØ
18Ø DATA 7D,D9,31,F8,BF,FB,C3,ØØ,BF,CD,FC,78,F3,21,ØE,78,AF,77,2B,7C,B5,C2,ØF,78
19Ø DATA 21,8B,78,AF,77,23,7C,FE,CØ,2Ø,F8,1E,FF,3E,Ø7,ØE,3B,CD,6D,78,3E,Ø5,ØE,ØA
2ØØ DATA CD,6D,78,3E,ØA,ØE,ØF,CD,6D,78,Ø1,E2,Ø4,CD,67,78,3E,Ø5,ØE,Ø5,CD,6D,78,3E
21Ø DATA ØA,ØE,ØF,CD,6D,78,Ø1,C4,Ø9,CD,67,78,1D,2Ø,D5,21,62,78,11,ØØ,ØØ,Ø1,Ø5,ØØ
22Ø DATA ED,BØ,C7,Ø1,89,7F,ED,49,ØB,78,B1,2Ø,FB,C9,Ø6,F4,ED,79,Ø6,F6,ED,78,F6,CØ
23Ø DATA ED,79,E6,3F,ED,79,Ø6,F4,ED,49,Ø6,F6,4F,F6,8Ø,ED,79,ED,49,C9,FB,Ø6,ØA,76
24Ø DATA 1Ø,FD,F3,C9,3A,CE,79,C6,C1,4F,3A,CD,79,47,CD,BF,78,D2,ØB,78,3A,CE,79,3C
25Ø DATA 32,CE,79,FE,Ø9,CØ,E5,AF,32,CE,79,3A,CD,79,3C,32,CD,79,5F,CD,12,79,E1,C9
26Ø DATA D5,E5,79,32,DB,79,32,DD,79,78,32,D9,79,Ø1,7E,FB,21,D7,79,1E,Ø9,CD,4F,79
27Ø DATA E1,ED,5B,C8,79,CD,6F,79,E5,CD,8B,79,E1,D1,3A,DØ,79,FE,4Ø,2Ø,ØE,3A,D1,79
28Ø DATA FE,8Ø,2Ø,Ø7,3A,D2,79,B7,CØ,37,C9,A7,C9,Ø1,7E,FB,3E,Ø8,CD,A6,79,CD,8B,79
29Ø DATA 3E,Ø7,CD,A6,79,AF,CD,A6,79,18,1Ø,Ø1,7E,FB,3E,ØF,CD,A6,79,AF,CD,A6,79,7B
3ØØ DATA CD,A6,79,3E,Ø8,CD,A6,79,CD,8B,79,3A,DØ,79,E6,2Ø,28,F1,C9,C5,Ø1,7E,FA,3E
31Ø DATA Ø1,ED,79,Ø6,Ø2,11,ØØ,ØØ,1B,7A,B3,2Ø,FB,1Ø,F6,C1,C9,Ø1,7E,FA,AF,ED,79,C9
32Ø DATA 7E,CD,A6,79,23,1D,2Ø,F8,C9,ØC,7E,ED,79,ØD,23,ED,78,F2,5E,79,E6,2Ø,2Ø,F1
33Ø DATA C9,ØC,ED,78,77,ØD,23,1B,ED,78,F2,6F,79,E6,2Ø,C8,7A,B3,C2,68,79,ØC,ED,78
34Ø DATA ØD,ED,78,F2,8Ø,79,E6,2Ø,C2,7C,79,C9,21,DØ,79,ED,78,FE,CØ,38,FA,ØC,ED,78
35Ø DATA ØD,77,23,3E,Ø5,3D,2Ø,FD,ED,78,E6,1Ø,2Ø,E9,C9,F5,F5,ED,78,87,3Ø,FB,87,3Ø
36Ø DATA Ø3,C3,ØB,78,F1,ØC,ED,79,ØD,3E,Ø5,3D,ØØ,2Ø,FC,F1,C9,Ø3,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
37Ø DATA ØØ,FF,FF,ØØ,Ø5,Ø2,ØØ,ØØ,Ø3,FE,22,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,4C,ØØ,ØØ,ØØ,C1,Ø2,C9,2A
38Ø DATA FF,28,43,29,2Ø,31,39,38,37,2Ø,41,5Ø,5Ø,4C,45,42,59,2Ø,41,53,53,4F,43,49
39Ø DATA 41,54,45,53,ØØ,Ø4,ØØ,CØ,ØØ,4Ø,CB,5C,B3,2B,9C,4Ø,ØØ,3Ø,75,A1,6D,4B,52,Ø1
4ØØ DATA 7Ø,7B,9Ø,2B,6Ø,52,31,58,E5,F8,A7,ØØ,Ø1,2E,47,34,F7,11
41Ø DATA 21,7Ø,7B,11,7Ø,75,Ø1,9Ø,2B,ED,BØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
42Ø DATA 21,a7,5b,36,ØØ,23,36,ØØ,23,36,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,C3,ØØ,9F
```

SPECTRUM

BLACK LAMP

...baisse un peu l'abat jour !

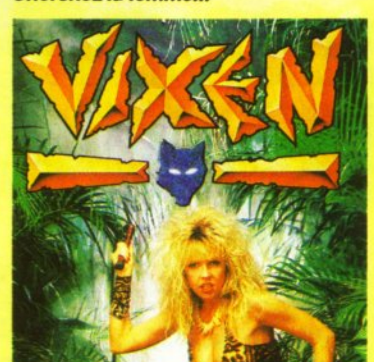
```
 1 REM Vies infinies, jeu accéléré
 2 REM suppression des ennemis
 3 REM et invulnérabilé sur BLACKLAMP
1Ø PAPER Ø : BORDER Ø : INK 7 : CLEAR 24999
2Ø LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""CODE : POKE 23658,8
3Ø CLS : POKE 32874,175 : POKE 33234,2Ø1
4Ø POKE 359Ø3,2Ø1 : POKE 32864,62 : POKE 32865,63
5Ø POKE 32866,5Ø : POKE 32867,2 : POKE 32868,251
6Ø POKE 32869,2Ø1 : RANDOMIZE USR 32768
```



AMSTRAD

VIXEN

Cherchez la femme...




```
1 'Vies infinies sur VIXEN
2 'Version cassette de Joël VIALETTE
1Ø DATA ØØ,2A,ØF,BC,22,1D
2Ø DATA BD,21,ØE,BC,36,C3
3Ø DATA 23,36,15,23,36,BE
4Ø DATA C3,12,32,3E,ØØ,CD
5Ø DATA 1C,BD,3A,ØØ,BE,3C
6Ø DATA 32,ØØ,BE,FE,Ø2,CØ
7Ø DATA 21,2B,BE,22,55,34
8Ø DATA C9,DD,21,5B,AA,.11
9Ø DATA ØØ,Ø1,CD,EA,A9,21
1ØØ DATA 3E,BE,22,2Ø,AB,C3
11Ø DATA 85,AA,3E,A7,32,14
12Ø DATA 35,C3,BØ,33
13Ø MEMORY &3ØØØ:Y=Ø
14Ø FOR T=&BEØØ TO &BE45
15Ø READ A$:A=VAL("&"+A$)
16Ø POKE T,A:Y=Y+A:NEXT
17Ø IF Y<>&1A1E THEN 2ØØ
18Ø LOAD"!"
19Ø CALL &BEØØ
2ØØ PRINT"Erreur dans les datas":END
```

AMSTRAD

FERNANDO MARTIN

En avoir plein les baskets...ça porte bonheur!

```
  1 REM Changement des règles...
  2 REM sur FERNANDO MARTIN
  3 REM version Cassette
 1Ø MODE 1:MEMORY 9999:C=&6AD9
 2Ø FOR I=1 TO 5:READ A,B
 3Ø POKE C,&3E:POKE C+1,B
 4Ø POKE C+2,5Ø
 5Ø POKE C+3,A-256*INT(A/256)
 6Ø POKE C+4,INT(A/256):C=C+5
 7Ø NEXT I:POKE C,&C3
 8Ø POKE C+1,&EF:POKE C+2,&BA
 9Ø LOAD"!c":POKE &69FE,&6A
1ØØ POKE &69FD,&D9:MODE 1:CALL 27ØØØ
11Ø DATA 2237,Ø62,3366,Ø48
12Ø DATA 3812,2Ø1,5752,2Ø1
13Ø DATA 58Ø2,126,699Ø,Ø24
14Ø DATA 7Ø54,2Ø1,7249,ØØØ
```



ALIEN SYNDROME

Un alien avec un corps nichon pour un sein de Rome.

Tapez ce listing en GFA Basic puis sauvegardez le. Inserez une disquette vierge puis faites RUN. Ce programme genere un fichier ALIEN+.TOS sur votre disquette. Pour jouer: 1) Faire RESET. 2) Inserez la diquette contenant ALIEN+.TOS. 3) Double-clickez sur ALIEN+.TOS. 4) Quand le lecteur de disquettes s'arretera, inserez la disquette ALIEN SYNDROME 1 puis tapez une touche le jeu demarrera normalement.

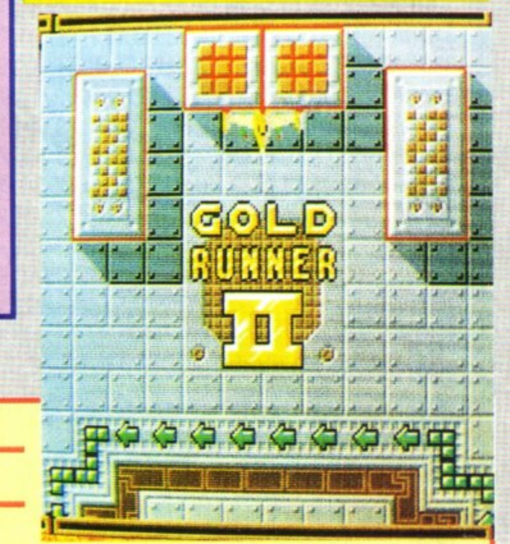
```
' Alien Syndrome + de Jésus
Do
  Read A$
  Exit If A$="****"
  C$=Mki$(Val("&H"+A$))
  B$=B$+C$
Loop
B$=B$+Mki$(Ø)+Mki$(&H42)+Mki$(&H12ØØ)
Open "o",#1;"\alien+.tos"
Print #1;B$;
Close #1
End
Alien:
Data 6Ø1A,ØØØØ,ØØAE,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
Data 2A4F,2A6D,ØØØ4,2Ø2D,ØØØc,DØAD,ØØ14,DØAD,ØØ1C,Ø68Ø,ØØØØ,Ø5ØØ,22ØØ,D28D
Data Ø281,FFFF,FFFE,2E41,2FØØ,2FØD,4267,3F3C,ØØ4A,4E41,DFFC,ØØØØ,ØØØC,3F3C
Data ØØØ8,4E41,548F,4267,4879,ØØØØ,ØØ7A,3F3C,ØØ4E,4E41,5Ø8F,42A7,42A7,4879
Data ØØØØ,ØØ7E,3F3C,ØØØ3,3F3C,ØØ4B,4E41,DFFC,ØØØØ,ØØ1Ø,2Ø4Ø,2Ø68,ØØØ8,61ØØ
Data ØØ1E,2E4Ø,2FØØ,4EEF,Ø1Ø4,2A2E,2AØØ,5C61,7574,6F5C,616C,6965,6E2E,7Ø72
Data 67ØØ
'
' Pour annuler une option, effacez la ligne DATA correspondante
'
' vie infinies
Data 217C,4E71,4E71,43A2
' temps illimite
Data 217C,4E71,4E71,5FA8
' map permanent
Data 217C,4E71,4E71,5A3Ø
' 1 seul camarade pour ouvrir la sortie
Data 317C,4E71,524C
'
Data 4E75,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ
Data ØØØØ,ØØØØ,***
```



OOOPS!!!

Dans le listing pour PLATOON version Cassette de la page 6 du N°7, il faut remplacer les lignes suivantes :

```
15Ø MEMORY &7FFF:MODE 1:C=Ø:FOR A=&AØØØ
    TO &AØAB
19Ø POKE &AØ57,&3A:POKE &AØ5C,&C9:POKE
    &AØ4D,&3A:POKE &AØ52,&C9
21Ø POKE &AØ63,&3A:POKE &AØ6E,&3A:POKE
    &AØ73,1
23Ø POKE &AØ87,&21:POKE &AØ9D,&3A:POKE
    &AØAØ,Ø:POKE &AØA5,&3A
26Ø MODE 1:LOAD"!",&8ØØ3:CALL &AØØØ
```





GOLD RUNNER II

L'or, une histoire de fric qui fait courrir 2 fois plus vite.

Tapez ce listing en GFA Basic puis sauvegardez le. Inserez une disquette vierge puis faites RUN. Ce programme genere un fichier GOLDII_+.prg sur votre disquette. Pour jouer: 1) Faire RESET 2) Inserez la diquette contenant GOLDII_+.TOS 3) Double-clickez sur GOLDII_+.TOS 4) Quand le lecteur de disquettes s'arretera, inserez la disquette GOLDRUNNER puis tapez une touche, le jeu demarrera normalement.

```
' Vies infinies pour GOLDRUNNER II + de Jésus
Do
  Read A$
  Exit If A$="****"
  C$=Mki$(Val("&H"+A$))
  B$=B$+C$
Loop
B$=B$+Mki$(Ø)+Mki$(&H42)+Mki$(&H12ØØ)
Open "o",#1;"\goldii_+.prg"
Print #1;B$;
Close #1
End
Data 6Ø1a,ØØØØ,ØØe4,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ØØØØ,ffff
Data ef3c,ØØØ7,4e41,42a7,3f3c,ØØ2Ø,4e41,41fa,fffØ,21c8,Ø432,49f9,ØØØ7,ØØØØ
Data 7ØØ1,3fØØ,42a7,2fØØ,42a7,2fØc,3f3c,ØØØ8,4e4e,297c,426d,Øafc,ØØ8a,397c
Data 4ed5,ØØ8e,4ed4,***
```

La plupart des trucs et astuces que nous donnons peuvent fonctionner sur l'ensemble des machines. Essayez-les, vous aurez souvent de bonnes surprises.

AMSTRAD

BOY RACER

Lorsque vous définirez les touches, les joueurs 1 et 2 pourront utiliser le diesel. Au départ, vous conduirez ensemble les voitures simultanément, par ce moyen, vos vies seront prolongées.

CHRONOS

Si tu obtient le High-Score, au lieu de rentrer ton nom, tape: "jing it baby" et tu auras un laser super puissant.

OPERATION WOLF

En effet, lorsqu'on arrive au village il faut tirer sur les animaux et de nouveaux chargeurs apparaîssent. Quand une bouteille avec un L apparaît il faut tirer dessus et quelques carrés de blessures s'enlèvent. De plus au dernier tableau il vaut mieux garder les grenades car à la fin de ce tableau apparaît un gros hélicoptère et il est plus simple



de le canarder avec des grenades plutôt qu'avec des balles. Pour finir si après avoir tiré sur un objet (je ne sais plus lequel! désolé) il apparaît un compte à rebours celà signifie que vous êtes invulnérable jusqu'à temps que le compte à rebours arrive à zéro. (COCHON Franck)

CAULDRON II

Pour avoir des vies infinies:
POKE &1C9Ø,Ø

BUGGY BOY

Pour ne plus manquer de temps:
POKE &5E7F,&C9

BASIL

Pour avoir du temps infini:
POKE &91D2,&C9
Pour avoir des vies infinies:
POKE &EA1,&C9

PC & COMPATIBLES

IZNOGOUD



D: DEPART

1, 2, etc : numéros des salles

et portes

: Tapis qui transporte au 9

: Coussin magique

1) Trouver la bonne salle (1, 2, ou 3); Se diriger vers la négresse, l'amadouer pour être en possession d'un voile.
2) Se diriger vers la salle 5 (Harem), piquer une colère pour être en possession d'un diamant.
3) Se placer sur le tapis magique qui téléportera au 9 où est peut être le calife. S'il n'y est pas allez le chercher salle 7, 8 ou 10.
4) Lui donner le diamant (tapoter le joystick d'un coup sec vers le haut en appuyant sur FIRE), vous obtiendrez ainsi le cadeau empoisonné pour le calife.
5) Allez voir le calife (salle 3) pour lui donner le cadeau.
(Vincent HAUWEL)

AMIGA

CYBERNOID



Il suffit, lors de l'affichage de l'écran donnant le choix entre le début du jeu et le mode sound on/off, de taper RAISTLIN puis de taper sur la barre d'espacement... Le programme affichera alors le tableau des high-scores et 'cheat mode activated'. Le nombre de vies est illimité, et pendant la pause (space bar) la touche N permet de passer au niveau suivant...(BOTTON Fréderic)

MIKE THE MAGIC DRAGON

Quelques codes: DOS, CAD, ZZR, GEE, COD (Binjamin).

STARGLIDER II



Evitez de tirer sur les aliens, fonçez leur dessus, vous gagnerez plus de points. En contre partie faites attention au niveau du bouclier. (Et même que ça marche sur Atari)

STREET FIGHTER

Il suffit de taper, "STREET CHEAT" pendant la présentation. Maintenant pour changer d'adversaire, il suffit d'appuyer sur la touche "HELP". (Et même que ça aussi marche sur Atari)

APPLE II GS

BARD'S TALE

Vous jouez à Bard's Tale et vous avez envie de donnez plus de points d'expérience, plus d'argent à vos personnages, plus de points de magie, transformer vos magiciens en archimage... Rien de plus simple... Vous prenez un bon éditeur de track (le bit copy 8.2). Vous mettez votre disk de personnage dans le drive et vous allez sur les blocks de ceux-ci (grâce à une recherche, par exemple, du nom d'un de vos personnages grâce à l'option SCAN DISK du SECTOR EDITOR du bit copy 8.2). Voici un exemple de ce que vous verrez. ELFIRKUS (nom d'un de mes personnages).

C5CCC6C9D2CBD5D3
Nom du personnage
FFFFFFFFFFFFFFFF7C928392
ØØØØØØØØØØØØØØ
3Ø1ØØØ8Ø3Ø5
Expérience en Décimal
ØØØCØØØC
ØØØØØØØØØØØØØØØ1
Ø2Ø6Ø3Ø3Ø7
Gold en Décimal
ØØFFØØFF
Hits+Cnd en hexa
ØØFFØØFF
Speel Points en hexa
Ø2Ø1ØØØØØØ489ØØØ7
Ø1Ø2Ø3Ø4
Niveau de Magie
WIZ, MAGI, CONJ, SORC
ØØØØØØØØØØØ

Dans cet exemple, mon personnage à les caractéristiques suivantes :
NOM:ELFIRKUS, Expérience : 31Ø835 Or :126337 Hits : 255 CND : 255 Points de sort : 255 Niveau de magie : WIZ : 1 MAGI: 2 CONJ : 3 SORC : 4 Il suffit donc de mettre les valeurs que l'on veut (attention, WIZ, MAG, CONJ, SORC ne peut dépasser Ø7). (LACAUSSADE Hervé).

WARLOCKS

Prendre un éditeur de secteur et au bloc 240, octet 1D1, mettre 2C au bloc 241, octet 68, mettre 2C. ATTENTION c'est un fix intelligent (!), les compteurs VITALITY et POWER ne sont plus décrémentés, par contre il est encore possible de mourir dans des souffrances atroces... (LACAUSSADE H.)

SEGA

ACTION FIGHTER

Lorsqu'on vous demande le nom TAPEZ : DOKI PEN vous aurez toutes les armes et la voiture dès le départ, et lorsque le décompte sera terminé vous aurez 6 vies. (FAZI André)

ATARI

PACMANIA

Pour avoir des vies infinies : Prendre un éditeur de secteur et éditer le fichier programme "Z.PRG" et rechercher les octets :
5339ØØØØØØEA
et les remplacer par :
6ØØ4ØØØØØØEA.
Pour les heureux posséseurs de MUTIL cela se trouve en 96AØ. (Gillus)

SUPER HANG-ON

Pour avoir du temps infini, prendre un éditeur de secteur et rechercher :
33FC32Ø9ØØØØ79B2
et remplacer par :
33FCFFFFØØØØ79B2
Rechercher ensuite les octets :
Ø639ØØ2ØØØØØ79B2 et remplacer les par :
33FCFFFFØØØØ79B2
Ceci vous donnera 255 secondes et les remettra à chaque fois que vous passerez la banderole d'arrivée. (Gillus)

VIRUS



Se maintenir au-dessus du sol et de la mer et attendre jusqu'à voir apparaître les tirs du vaisseau. S'écarter du passage le plus tard possible en réalisant un demi-tour. Le vaisseau ennemi va soit s'écraser dans la saleté, soit parvenir à éviter le crash, mais le fait de le surplomber permettra de cribler sa carcasse. Pour vivre plus longtemps, utiliser la tactique suivante : les "seeders" ayant des gardes androïdes qui se dédoublent quand ils sont atteints, pour éviter de se retrouver avec plus de quatre méchants droïdes, tuer deux "seeders" et se débarasser des mutants. Les bombardiers : ne jamais les approcher par derrière. Leur lancer un missile ou tirer sur eux de face. Pour détruire les vols de"pestes" en plein ciel (ils se déplacent par deux) : faire une courte pause à leur approche, ce qui permettra de prévoir leur stratégie. Appuyer sur ENTER tout en pressant [P] place en mode de pause. Pour quitter le mode pause, continuer d'appuyer sur ENTER et enfoncer le bouton [O]. On observe alors une barre rouge en dessous de l'altimètre, ce qui indique l'entrée en mode tricheur, où serviront les boutons suivants :
C : enclenchement ou extinction des effets spéciaux.
L : ajout d'un missile et d'un aéroglisseur.
F : approvisionnement maximum en carburant .
D : allumage ou extinction de la demo.
N : extinction du mode tricheur.

COMMODORE

1943

Pour avoir des vies infinies et accélerer le jeu, il suffit de charger le jeu, faire un reset puis taper:
POKE 3395,169
POKE 67Ø4,96
POKE 67Ø7,96
SYS 111Ø9

BEYOND THE ICE PALACE

Pour avoir de l'énergie infinie, il vous suffit de faire un reset après avoir chargé le jeu, et de taper:
POKE 12755,173
POKE 13416,173
SYS 32ØØ

FLYING SHARK



Pour avoir des vies infinies, il vous suffit de faire un reset après avoir chargé le jeu, et de taper:
POKE 7929,173
SYS 2Ø61

GARFIELD



Pour avoir des vies infinies,fais un Reset après avoir chargé le programme, puis tape :
POKE 25389,173
POKE 2537Ø,173
SYS 2432Ø

SPECTRUM

TRAILBLAZER

Pour avoir un certain nombre de vies :
POKE 3Ø822,Nb
Pour avoir du temps infini:
POKE 32741,62
POKE 32742,Ø
POKE 32743,Ø

GUNSTAR

Pour accélérer le jeu:
POKE 44436,2Ø1
Pour avoir tout à l'infini, sauf le temps:
POKE 48212,2Ø1
Pour relancer le jeu:
RANDOMIZE USR 44ØØØ

BASIL

Pour changer la couleur de l'écran (Nb=Couleur):
POKE 33329,Nb
Pour rendre les ennemis invisibles:
POKE 3785Ø,195
Pour avoir de l'énergie infinie:
POKE 2413Ø,Ø

TRANTOR



Pour supprimer les ennemis:
POKE 52514,Ø
Pour avoir un lance flamme qui ne tombe jamais en rade:
POKE 54236,Ø
Pour avoir du temps infini:
POKE 56628,Ø

ORIC

3D FONGUS

Pour avoir des vies infinies:
POKE #27ØA,44
POKE #28C8,44
(Y en a marre, personne n'envoie de POKEs, sauf ce cher Joël PALUD, alors activez vous, sinon on met de la pub à la place.)

Tiens on commence par une :

DEVINETTE D'UN LECTEUR

Pourquoi met-on de la pâte dentifrice dans une machine à laver qui a de la laine?

Parceque la pâte dentifrice, ça raffraîchit la laine (l'haleine). (Laurent St. MARTIN)



AMSTRAD

Pour JACK THE NIPPER, si tu te mets contre le bord et que tu appuies sur les touches O,K,X, tu verras que le bonhomme monte sur le bord. Les piétons ne pourront pas t'enlever de vies. (cette opération te fera perdre des vies, mais cela en vaut la peine.) Pour le faire voler, il faut le faire monter sur le bord, puis le mettre au milieu de l'écran et appuyer sur les touche O,K et Z. Lorsque tu changeras de tableau, Jack se transformera. Appuies sur la touche O et Jack grimpera sur le mur. Quand tu ne pourras pas aller plus haut, appuies sur Z et s'il reste coincé, rappuies sur O. Quand il est tout en haut, dirige Jack vers la gauche et il pourra voler. Si tu n'y arrives pas du premier coup, recommence. Ne pas répéter l'opération souvent, sinon le jeu se bloque. (Francis MANFREDINI)

AMSTRAD

Solution de JACK THE NIPPER.
Prendre la sarbacane dans la salle de départ, elle sert è tirer sur les personnages. Chercher la clé dans le décor à droite de la banque. Entrer dans la banque, un passage secret s'ouvre; Il faut prendre la disquette et entrer. Dans le passage secret, il y a un paquet de léssive, on peut le prendre. La disquette trouvée à l'entrée du passage de la banque a son utilité au "Technology Research". Il faut se placer sur l'ordinateur et toute l'installation se détraque. Le paquet de léssive trouvé dans le passage de la banque sert à la laverie, il faut passer les 3 machines à laver qui se mettront à buller. La carte A que l'on trouve sur l'armoire à la sortie du passage secret sert à l'entrée de la banque; il faut sauter sur les distributeurs de billets qui explosera. La pile que l'on trouve au commissariat sert au magasin d'informatique (juste micro); il faut aller sur le petit carré en bas et tout les ordinateurs s'éteindront. Le pot de glu trouvé à la laverie sert au "Gummo's Chomping molars"; Il faut se placer sur les machoires qui avancent, elles resteront callées. Le parfum N°8 que l'on trouve dans la 2ème salle du commisariat sert au fabricant de chaussettes "Humo Socks", il faut passer sur une chausette et elle sera parfumée. Il faut reprendre la clé et l'apporter au musée dans la seconde salle; prendre le passage secret. Une fois dans la maison il faut monter puis aller charcher le klaxon sur l'étagère. Il faut sorti et aller au commissariat, il faut klaxonner près du chat. Une fois qu'il est au plafond, il faut tourner en dessous de lui et kloxonner à fond, le score va monter très rapidement jusqu'au 1ØØ%. On obtient le grade de "Little Horror", si on veut aller plus vite, on fait directement la dernière action. (Thierry LAINEY dit L'expert)

AMSTRAD

Pour avoir les vies infinies sur JACK THE NIPPER tape :
POKE &39FF,Ø:POKE &3AØØ,Ø

AMSTRAD

```
1 'Vies infinies sur JACK THE NIPPER
1Ø 'version Disquette
2Ø MODE 1: INK Ø,Ø: INK 1,26
3Ø INK 2,14: INK 3,16: BORDER Ø
4Ø OUT &BDØØ,&2Ø
5Ø OUT &BCØØ,2
6Ø OUT &BDØØ,&2A
7Ø OPENOUT "!dummy"
8Ø MEMORY &3FF:LOAD "NIPPER.BIN",&CØØØ
9Ø LOAD "NIPPER.PGM",&4ØØ:POKE &2ØØA,Ø
1ØØ POKE &2Ø13,6:CALL &1ØØ1
```

SPECTRUM

Pour avoir l'immunité sur JACK THE NIPPER tape :
POKE 38966,2Ø1
Pour avoir les vies infinies :
POKE 435Ø6,2Ø1
POKE 43516,2Ø1
POKE 43522,Ø

AMSTRAD

```
10 'Vies infinies version K7 pour JACK THE NIPPER II
20 MEMORY &3FFF
30 MODE 1:FOR I=&A000 TO &A050:READ A
40 POKE I,A:B=B+A:NEXT I
50 IF B=5896 THEN PRINT "ERREUR DATA":END
60 POKE &A027,0:POKE &A031,&C9
70 POKE &A036,&18
80 PRINT "Inserer la cassette"
90 CALL &BB18
100 ON ERROR GOTO 100:ùTAPE
110 MODE 0:LOAD "!",&4000
120 CALL &A000
130 DATA 243,33,0,64,17,0,1,1,0,2,237
140 DATA 176,33,37,160,17,0,3,1,44,0
150 DATA 237,176,62,195,50,142,1,33,0
160 DATA 3,34,143,1,195,0,1,243,62,53
170 DATA 50,92,112,62,8,50,208,80,62,33
180 DATA 50,32,93,62,32,50,59,78,50,108
190 DATA 78,62,0,167,40,12,50,177,80,50
200 DATA 193,80,50,197,80,50,61,126,195,0,77
```



SPECTRUM

Pour avoir sur JACK THE NIPPER II
Vies infinies :
POKE 43251,0
Noix de coco infinies :
POKE 38303,201
Invulnéranilité :
POKE 34403,24
POKE 34447,0



AMSTRAD

Pour avoir sur JACK THE NIPPER II
Vies infinies :
POKE &705C,0
Noix de coco infinies :
POKE &5D20,&C9
Immunité avec les enemis :
POKE &4E3B,24:POKE &4E6C,24

COMMODORE

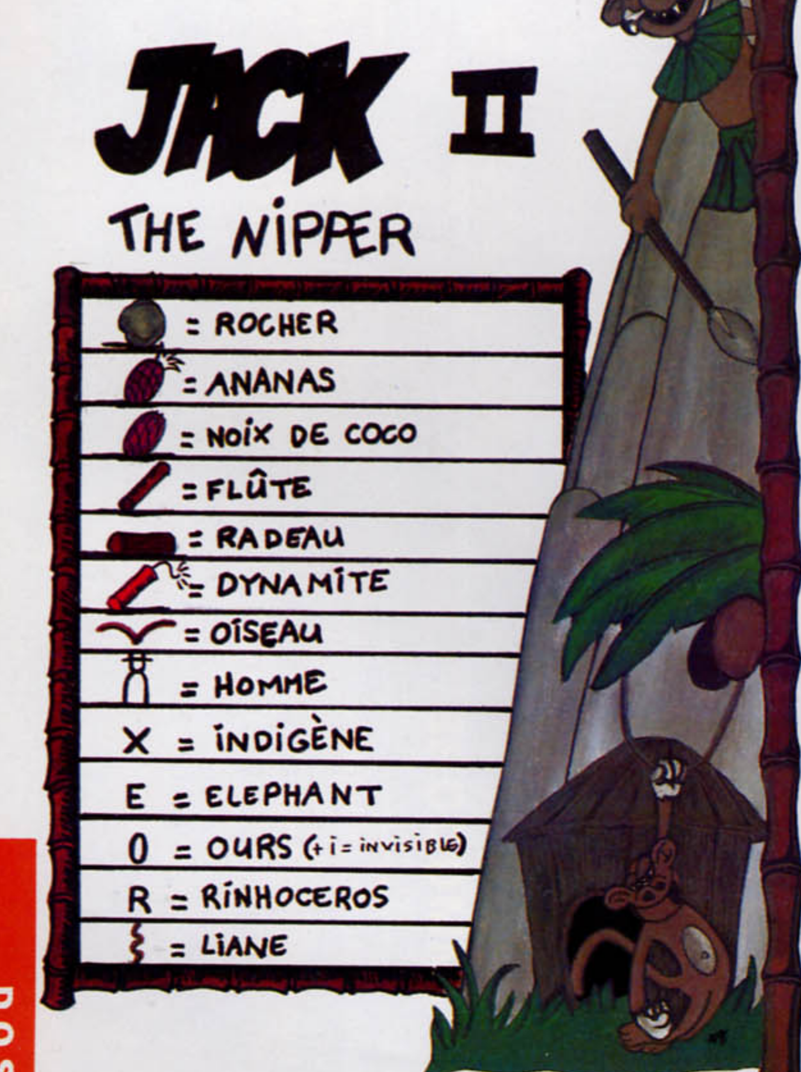
```
1 REM Vies infinies et invulnérabilité
2 REM sur JACK THE NIPPER II
10 FOR I=272 TO 323:READ A:POKE I,A-5:NEXT
20 POKE 816,16:POKE 817,1:POKE 2050,0:LOAD
30 DATA 37,170,249,167,35,165,6,147,139,14
40 DATA 145,140,14,101,167,48,165,6,147,119
50 DATA 11,145,120,11,81,5,11,174,49,146,175
60 DATA 204,146,33,135,146,21,135,167,101,147
```

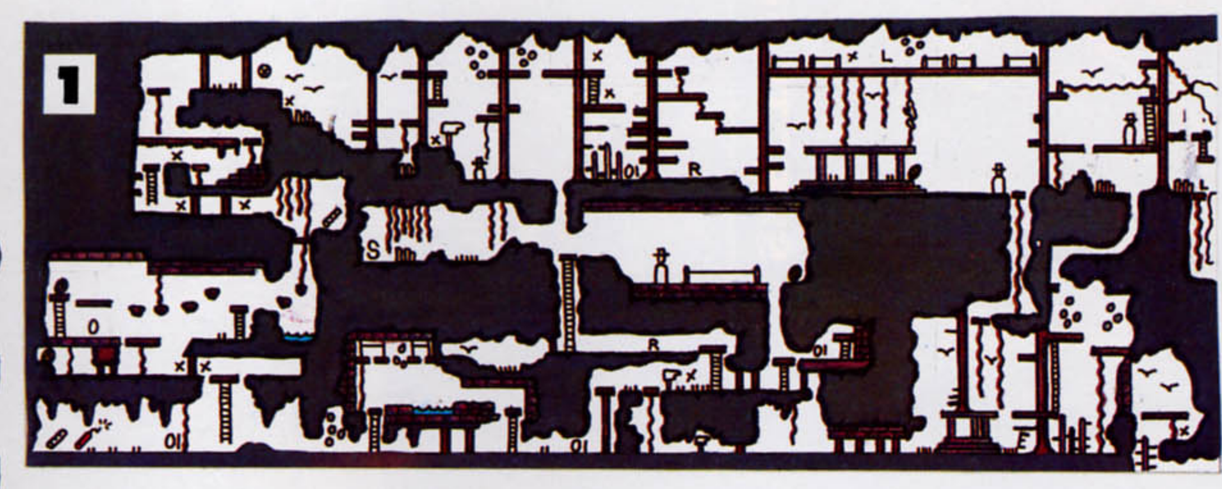
COMMODORE

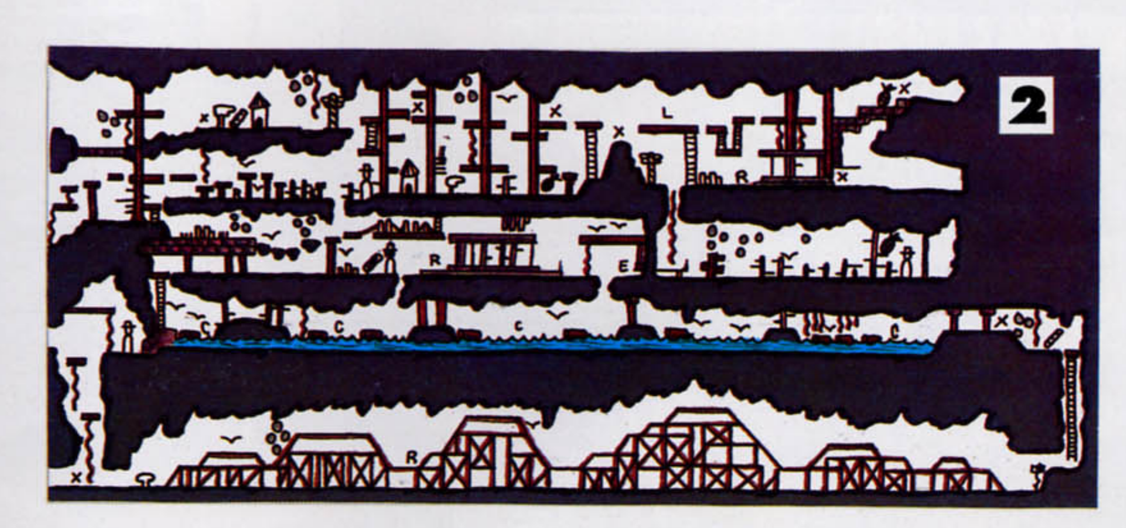
Pour avoir des vies infinies sur JACK THE NIPPER II tape :
POKE 51114,44
Les bébêtes ne sont plus méchantes :
POKE 33308,44
Invulnérabilité :
POKE 33296,44
Anti-chutte :
POKE 38704,96
Exécution :
SYS 32784



JACK II THE NIPPER

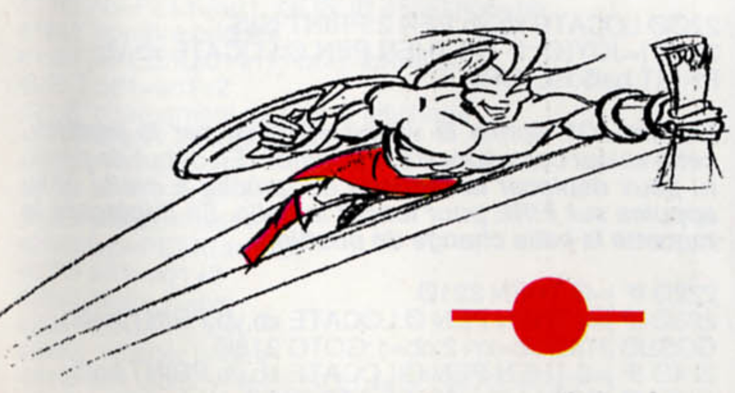






J'APPRENDS

HAPPY NEW YEAR!!! QUE L'ANNEE 89 T'APPORTE UN MAXIMUM DE REUSSITE, DANS TOUS LES DOMAINES, MAIS SURTOUT, QUE TU DEVIENNES UN AS DE LA PROGRAMMATION!!! EN BASIC DEJA, MAIS POURQUOI PAS AUSSI EN ASSEMBLEUR. NOUS EMBARQUONS POUR UNE NOUVELLE ANNEE, A BORD D'UN FABULEUX VAISSEAU, REMPLI D'ORDINATEURS, TOUS LES ALLUMES DE LA MICRO SONT A BORD, LEUR JOYSTICK BIEN EN MAIN, PRETS A DETRUIRE TOUS LES OBSTACLES, POUR DECOUVRIR LES GALAXIES LOINTAINES DE L'INFORMATIQUE ET, CHAQUE PLANETE VA NOUS APPORTER SON LOT DE CONNAISSANCES NOUVELLES. FOUR..... THREE..... TWO..... ONE..... ZERO..... FIRE !!!!!



JOYSTICK-BREAKER

TOUJOURS PLUS DE BASIC

Après une mise à feu impeccable, nous sommes déjà sur la bonne trajectoire avec les deux séquences, vues la semaine dernière, qui se traduisent aujourd'hui par un nouveau listing: la page des scores suivie de l'initialisation du début de partie. Je t'ajoute toujours beaucoup d'explications en italique pour t'aider si tu as peu d'expérience. La saisie d'un listing demande de l'attention, une virgule oubliée, une parenthèse en moins ou en trop et, c'est le message d'erreur garanti, pas la moindre fantaisie possible.

```
35Ø ' page score
36Ø GOSUB 153Ø
37Ø 'init debut de partie
38Ø GOSUB 198Ø 39Ø END
```

Instructions de complément pour le programme principal. ATTENTION à partir de maintenant ton programme ne peut plus tourner seul, certaines séquences comme l'initialisation de la balle fait appel à la gestion de la balle. Donc ne lance pas de RUN et, attends les prochains modules

```
15ØØ '————————————
151Ø '    page de score
152Ø '————————————
153Ø DIM nom$(8):DIM score(8)
```

Déclaration des fichiers avec leur label et leur DIMension.

```
154Ø RESTORE 155Ø
```

Indique le premier numéro de ligne DATA à utiliser pour le prochain READ.

```
155Ø DATA BREAKER,SULYANE,MICHEL,SERVANE,
ERIC,GWENOLA,JEANINE,CLAUDE
156Ø DATA 55Ø7ØØ,13Ø1ØØ,1152ØØ,11Ø1ØØ,
7Ø3ØØ,69ØØØ,51ØØØ,45ØØØ
```

Ces 2 lignes contiennent les 8 noms et les 8 scores qui vont s'afficher à la première page de score. Tu peux les modifier en gardant, dans tous les cas, 8 données. Un petit rappel: pour des raisons de format de nos colonnes certaines lignes BASIC sont tronquées, mais tu dois les saisir à suivre sans passer à la ligne. Tu fais ENTER juste avant le numéro de ligne suivant

```
157Ø FOR j=1 TO 8:READ nom$(j):NEXT
158Ø FOR J=1 TO 8:READ score(j):NEXT
```

Les 2 boucles entrent en fichier les DATA. A chaque READ le pointeur DATA avance à la donnée suivante suivant le séparateur virgule (,). Le 1er READ transfère en nom$(1), BREAKER, le 2ème transfère en nom$(2), SULYANE et ainsi de suite.

```
159Ø '   debut affichage page
16ØØ CLS:PEN 1:LOCATE 5,2:PRINT «S C O R E «
161Ø x=3:y=5
162Ø FOR j=1 TO 8:IF sco>score(j) THEN 167Ø
```

Comparaison du score réalisé par le joueur (sco) avec le contenu du fichier score. Si sco est plus grand le joueur va entrer sur la ligne dont le numéro correspond à la valeur de j

```
163Ø NEXT:GOSUB 183Ø:GOTO 181Ø
```

Le joueur n'entre pas dans les scores. Affichage des scores et fin de séquence.

```
164Ø '
165Ø '   decaler les lignes de score
166Ø '
167Ø IF j=8 THEN 171Ø
```

Controle du numéro de ligne d'entrée. Si = 8 alors pas de décalage des lignes.

```
168Ø FOR k=7 TO j STEP -1
169Ø nom$(k+1)=nom$(k):score(k+1)=score(k)
17ØØ NEXT k
```

Boucle de décalage des lignes, de la 7 vers la 8, de la 6 vers la 7 etc... et celà suivant la valeur de j. Si j=7 une seule opération

```
171Ø nom$(j)=».........»
```

Le nom en fichier est remplacé par une suite de points.

```
172Ø IF INKEY$<>»» THEN 172Ø
173Ø score(j)=sco
174Ø GOSUB 183Ø
```

Entrée score joueur (sco) en fichier et affichage page scores.

```
175Ø LOCATE x;5+(j-1)*2:nom$(j)=»»
```

Se positionner sur le 1er caractère du nom à composer et remplacer, en nom$ les points par vide («»)

```
176Ø FOR k=1 TO 1Ø
177Ø n$=INKEY$:IF n$=»» THEN 177Ø
178Ø PRINT n$;
179Ø nom$(j)=nom$(j)+n$
18ØØ NEXT k
```

Boucle de programme qui controle la saisie du nom du joueur avec 1Ø caractères. Caractère par caractère mise à jour de nom$. N'oublie pas que j contient toujours le numéro de la ligne d'entrée.

```
181Ø FOR j=1 TO 5ØØ:NEXT
182Ø IF INKEY$=»» THEN 182Ø ELSE RETURN
```

Boucle de tempo (temporisation) qui tourne sur elle-même 5ØØ fois et attente d'une touche pour sortir de la séquence par RETURN.

```
183Ø FOR m=1 TO 8
184Ø LOCATE x,y
185Ø PRINT nom$(m)
186Ø LOCATE 13,y
187Ø IF score(m)>99999 THEN LOCATE x+9,y
188Ø IF score(m)<1ØØØØ THEN LOCATE x+11,y
189Ø IF score(m)<1ØØØ THEN LOCATE x+12,y
19ØØ PRINT score(m)
191Ø y=y+2
192Ø NEXT m
193Ø RETURN
```


Les lignes 183Ø à 193Ø constituent un petit sous-programme, pour l'affichage des 8 lignes de la page de scores, avec controle de la valeur du score, c-a-d, du nombre de caractères et modification éventuelle de la valeur x (alignement de l'affichage).

```
194Ø '————————————
195Ø '   debut de partie
196Ø "————————————
197Ø 'trace de la page jeu
198Ø GOSUB 381Ø
```

Tracé de l'ensemble de la page de jeu à partir de la ligne 381Ø.

```
199Ø 'score
2ØØØ sco=Ø:GOSUB 4Ø1Ø
```

Initialiser le score du joueur et afficher (sous-programme en 4Ø1Ø).

```
2Ø1Ø '
2Ø2Ø 'init position raquette
2Ø3Ø mini=2:maxi=15:GOSUB 335Ø
```

Tirage d'un nombre aléatoire en 335Ø.

```
2Ø4Ø xr=nombre:yr=25
```

Initialisation des coordonnées x et y de la raquette

```
2Ø5Ø 'init raquette
2Ø6Ø raq$=CHR$(2Ø8)+CHR$(2Ø8)+CHR$(2Ø8)
```

Le dessin de la raquette est constitué de 3 caractères numéro 2Ø8.

```
2Ø7Ø tabl(xr,yr)=3
2Ø8Ø tabl(xr+1,yr)=3
2Ø9Ø tabl(xr+2,yr)=3
```

Mise à jour de tabl pour les 3 positions occupées par la raquette

```
21ØØ GOSUB 3Ø9Ø
211Ø raqz$=CHR$(143)+CHR$(143)
```

Définition de raqz$ pour l'effacement de la raquette dans ses déplacements avec 2 caracères (déplacement prévu).

```
212Ø '
213Ø 'init tableau
214Ø nt=Ø:ad1=ad:GOSUB 4Ø6Ø
215Ø '
216Ø 'init balle
217Ø yb=24:bal$=CHR$(231):xb=xr:db=4
```

La balle, caractère 231, se positionne en ligne 24, au-dessus de la raquette, sur le coté gauche de celle-ci, et la direction initiale est 4.

```
218Ø IF xb>18 THEN xb=18:db=4
219Ø IF xb<3 THEN xb=3:db=1
```

Ajustement de la position de la balle en fonction des coordonnées pour éviter de voir la balle dans la bordure du tableau.

```
22ØØ LOCATE xb,yb:PEN 2:PRINT bal$
221Ø j=JOY(Ø):IF j>8 THEN PEN Ø:LOCATE xb,yb:
PRINT bal$:RETURN
```

L'ordre JOY donne la valeur envoyée par le joystick, cette valeur correspond à la position. En début de partie tu peux déplacer la raquette de gauche à droite et tu appuies sur FIRE pour lancer la balle. En déplaçant la raquette la balle change de position.

```
222Ø IF j=Ø THEN 221Ø
223Ø IF j=4 THEN PEN Ø:LOCATE xb,yb:PRINT bal$:
GOSUB 318Ø:xb=xr+2:db=1:GOTO 218Ø
224Ø IF j=8 THEN PEN Ø:LOCATE xb,yb:PRINT bal$:
GOSUB 312Ø:xb=xr:db=4:GOTO 218Ø
225Ø GOTO 221Ø
```

Les lignes 222Ø à 224Ø testent le déplacement de la raquette: 4= gauche et 8= droite. Si gauche la balle passe à droite (xb=xr+2) et la direction = 1. Si droite la balle se place à gauche (xb=xr) et la direction = 4.

```
226Ø '————————————
332Ø '————————————
333Ø '  tirage aleatoire
334Ø '————————————
335Ø RANDOMIZE TIME
336Ø nombre=INT(RND*(maxi-mini+1))+mini
337Ø RETURN
38ØØ '————————————
381Ø '  trace page jeu
382Ø '————————————
383Ø '  cadre
384Ø '
385Ø CLS
386Ø x=Ø:xr=638:yr=366:pr=4
387Ø FOR j=1 TO 8:GOSUB 39ØØ:NEXT
388Ø RETURN
389Ø '
39ØØ MOVE x,32
391Ø DRAWR Ø,yr,j
392Ø DRAWR xr,Ø,j
393Ø DRAWR Ø,-yr,j
394Ø x=x+pr
395Ø yr=yr-pr
396Ø xr=xr-pr*2
397Ø RETURN
```

Les lignes 385Ø à 397Ø concernent le tracé du cadre avec 8 lignes graphiques de couleurs différentes.

```
398Ø '————————————
399Ø '   afficher score
4ØØØ '————————————
4Ø1Ø LOCATE 2,1:PEN 15:PRINT sco
4Ø2Ø RETURN
4Ø3Ø '————————————
4Ø4Ø '   init d"un tableau
4Ø5Ø '————————————
4Ø6Ø '  vider tabl
4Ø7Ø FOR x=1 TO 2Ø:FOR y=1 TO 25
4Ø8Ø tabl(x,y)=Ø
4Ø9Ø NEXT y:NEXT x
41ØØ ' mise a jour numero tableau
411Ø nt=nt+1:IF nt>maxt THEN nt=1:ad1=ad
```

Le numéro de tableau progresse de 1. Controle si plus grand que le maxi retour à

```
412Ø ad1=ad+(nt-1)*152
```

Calcul de l'adresse du tableau en fichier Tableau.

```
413Ø PRINT CHR$(22)+CHR$(Ø);
414Ø LOCATE 12,1:PEN 1Ø:PRINT nt;
415Ø '
416Ø 'nombre balles
417Ø nb=PEEK(ad1):GOSUB 453Ø:nbo=nb
418Ø 'nombre briques
419Ø j=PEEK(ad1+1):nbr=j:nbro=nbr
42ØØ ad1=ad1+2
421Ø 'chargement de tabl et affichage
422Ø PRINT CHR$(22)+CHR$(1);
423Ø FOR k=1 TO j
424Ø x=PEEK(ad1)
425Ø y=PEEK(ad1+1)
426Ø typ=PEEK(ad1+2)
427Ø ad1=ad1+3
428Ø tabl(x,y)=typ
429Ø LOCATE x,y
43ØØ 'afficher brique
431Ø ON tabl(x,y)-6 GOSUB 445Ø,447Ø,449Ø
432Ø NEXT k
433Ø '
434Ø PRINT CHR$(22)+CHR$(Ø);
435Ø 'remplir tabl avec les codes 1,2,4,6
436Ø FOR x=1 TO 1:FOR y=1 TO 24:tabl(x,y)=4:
NEXT y:NEXT x
437Ø FOR x=2Ø TO 2Ø:FOR y=1 TO 24:tabl(x,y)=2:
NEXT y:NEXT x
438Ø FOR x=1 TO 2Ø:FOR y=25 TO 25:tabl(x,y)=6:
NEXT y:NEXT x
439Ø FOR x=1 TO 2Ø:FOR y=1 TO 2:tabl(x,y)=1:
NEXT y:NEXT x
44ØØ RETURN
```

Ce sous-programme «Initialisation d'un tableau» a été largement expliqué ainsi que le contenu du fichier tabl, dans le numéro 7.

```
441Ø '————————————
451Ø 'sous-prog affiche nb balles en cours
452Ø '————————————
453Ø PRINT CHR$(22)+CHR$(Ø);:LOCATE 16,1:
PEN 5:PRINT nb;
454Ø RETURN
```

JE TE RECOIS 5 SUR 5....OVER....

Des messages en quantité, qui nous parviennent de partout. Les aventuriers de JOYSTICK-Hebdo, en pleine activité, transmettent leurs idées et posent des questions à propos de JOYSTICK-ATTACK, certains sont même en difficultés. Tous les problèmes sont dus à des petits oublis en saisie. Le listing ATTACK, paru dans le numéro 5, se présente sous une forme compacte car il s'agit d'une récapitulation de tous les listings partiels des numéros 2,3 et 4 et, les caractères de petite taille s'interprètent plus difficilement. **Patrick CHARTON** et **Garry MAZUELAS** ont des problèmes avec la ligne 96Ø qui doit s'écrire:

96Ø LOCATE posx(j),posy(j)

Pour **Nicolas POURSIN** voici la ligne 78Ø, si tu ouvres une parenthèse il faut absolument la fermer:

78Ø nombre=INT(RND*(maxi-mini+1))+mini

Pascale BOUCHER s'interroge sur le contenu des DATA de la ligne 45Ø. Tu prévois les 16 numéros de couleurs, choisis parmi les 27 couleurs AMSTRAD. Ces couleurs permettent d'initialiser les 16 INK (Ø à 15) avec la boucle des lignes 53Ø à 56Ø.

Toutes les rubriques J'APPRENDS se suivent (et ne se ressemblent pas!) et forment un ensemble. Pour bien suivre et comprendre JOYSTICK-ATTACK les numéros 1 à 5 sont indispensables, s'il t'en manque un tu ne peux plus suivre, c'est le cas pour **Stéphane DECOMBIS**. A partir du numéro 6, tu as pris un nouveau départ avec JOYSTICK-BREAKER.

Si tu possèdes un AMSTRAD 164Ø, comme **Stéphane MALGOUIRES**, tu ne peux saisir un listing destiné aux AMSTRAD CPC. Il faut l'adapter.

Une très bonne question d' **Alexis GUTIERREZ**: comment fonctionne le tirage d'un nombre aléatoire (tiré au hasard), le sous-programme des lignes 77Ø à 79Ø de JOYSTICK-ATTACK. Pour pouvoir comprendre le contenu je te donne une petite séquence qui décompose les étapes du calcul et les affiche à l'écran: RND, RND*(maxi-mini+1), INT(résultat) et le nombre final. Dans (maxi-mini+1) si tu supprimes le +1 tu ne pourras jamais obtenir en résultat le maxi, tu vas pouvoir le controler par toi-même.

```
1Ø CLS:mini=1:maxi=3
2Ø RANDOMIZE TIME
3Ø a=RND
4Ø b=a*(maxi-mini+1)
5Ø nb=INT(b)+mini
6Ø LOCATE 5,12:PRINT a;b;INT(b);nb
7Ø IF INKEY$<>»» THEN 1Ø ELSE 7Ø
```

Vous êtes SUPER avec un wagon de suggestions pour la suite: **Jacques GOMEZ** voudrait étudier un programme destiné à tenir l'historique du LOTO, **Bernard MANSARD** imagine un programme de gestion, **Thomas BRESSE** souhaite plus d'explications dans les listings, **Vincent DEMAREZ** demande un tableau de conversion BASIC pour les autres matériels, **Daniel EXCOFFIER** attend avec impatience une gestion de fichier.

Je vous ai compriiiis!!!!!

Salut au futur ingénieur en informatique **Nicolas BERNARD**, quand tu veux pour les idées. Et comme les compliments font toujours très chaud au coeur , je termine avec un grand merci particulier à **Patricia BOUVARD, Pascal DRIDI, Stéphane CARRE, Bruce, Konrad** et les autres...

GESTION DE LA BALLE

	Test			Test		
Direction 1	Test x y-1	Brique détruite nouvelle direction = 2	Bordure touchée nouv. direct. = 2	Test x+1 y-1	Brique détruite nouv. direct. = 4	Bordure touchée nouv. direct. = 4
Direction 2	Test x y+1	Brique détruite nouvelle direction = 1	Raquette nouv. dir. = 1 / Bas Ecran perte balle	Test x+1 y+1	Brique détruite nouv. dir. = 3	Bordure touchée nouv. direct. = 3
Direction 3	Test x y+1	Brique détruite nouvelle direction = 4	Bas Ecran perte balle / Raquette nouv. dir. = 4	Test x-1 y+1	Brique détruite nouv. dir. = 2	Bordure touchée nouv. direct. = 2
Direction 4	Test x y-1	Brique détruite nouvelle direction = 3	Bordure touchée nouv. direct. = 3	Test x-1 y-1	Brique détruite nouv. dir. = 1	Bordure touchée nouv. direct. = 1

UNE BALLE A CONTROLER

Tu appuies sur FIRE et ta balle part, en direction 1 ou 4, suivant l'initialisation, tu dois maintenant la controler, c-à-d, la faire progresser en testant, à chaque déplacement la surface de jeu. Avec 4 directions ta balle évolue toujours en diagonale.

N'oublie pas que nous sommes en mode caractère et, que l'origine des coordonnées se trouve en haut et à gauche, pour x tout est normal avec plus vers la droite, mais y se trouve inversé, plus vers le bas et moins vers le haut. Mieux vaut toujours une image plutot que de longues phrases et, le grand tableau résume les différentes rencontres possibles de la balle en fonction de sa direction. L'ordre des tests reste toujours le même à partir de xb et yb, les coordonnées de la balle:

1) contenu en y + ou - 1
2) contenu en x + ou - 1 et en y + ou - 1

Si le résultat des 2 tests = Ø la voie est libre, ta balle continue dans sa direction. Si au moins l'un des tests est différent de Ø, il s'agit d'un obstacle:

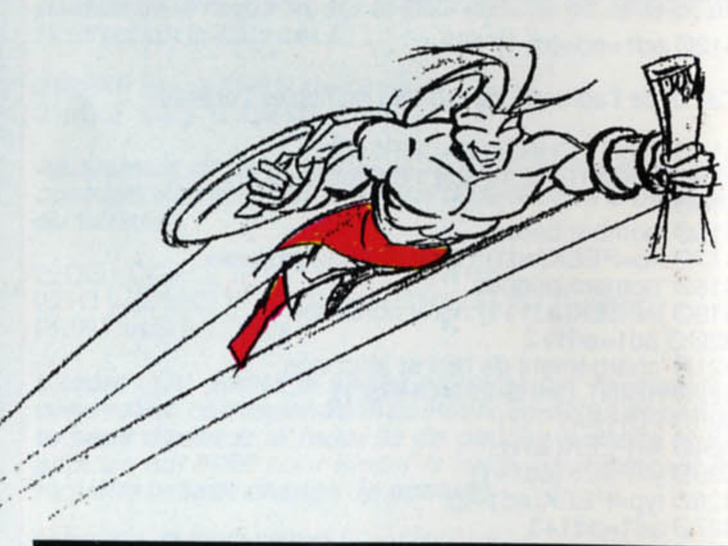
1 = la bordure en haut d'écran
2 = la bordure droite de l'écran
3 = la raquette
4 = la bordure gauche de l'écran
6 = le bas de l'écran et la balle est perdue
7, 8, 9 = une brique

Chaque direction ne peut, bien entendu, rencontrer l'ensemble des codes. Ces codes, positionnés dans le fichier tabl en initialisation du tableau, évoluent pour les briques, à chaque destruction remplacement par Ø, et pour la raquette. Essaie d'écrire cette séquence, avec tous les tests de collision, et la semaine prochaine on reprend avec les suites possibles: perte de la balle et destruction des briques.

Direction 4 x - 1 y - 1	Direction 1 x + 1 y - 1
Direction 3 x - 1 y + 1	Direction 2 x + 1 y + 1

Est-ce que tu sens bien ton jeu? Quelques problèmes? Ne t'inqiète pas, ça va s'arranger avec la suite, mais si tu patines vraiment de trop écris-moi très vite. Tu vois que le listing contient beaucoup plus de commentaires, pour t'aider au maximum, comme tu me l'as demandé.

Bien Joystiquement Votre
François LE GRIGUER



LA SEMAINE PROCHAINE

Les listings + un lot d'explications + des ordinogrammes + la suite du jeu, plus et encore plus!! Et tout celà dans JOYSTICK-Hebdo numéro 1Ø!

GRAND CONCOURS UBI Soft

Cette page concours repassera chaque semaine jusqu'au numéro 12. Vous pouvez participer autant de fois que vous le souhaitez en renvoyant à chaque fois le coupon réponse.

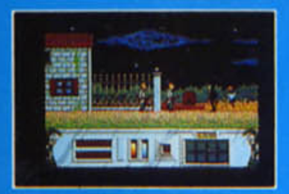
PREMIER PRIX :
UN MAGNETOSCOPE
Panasonic NVG 40 - SECAM
avec crayon optique pour la programmation de vos émissions (valeur 7 000 F)

Du 2ème au 20ème prix :
Un logiciel UBI SOFT dans la gamme UBI SOFT Edition

Du 21ème au 50ème prix :
Un T Shirt UBI SOFT et des surprises

Liste des gagnants par tirage au sort dans notre n° du 8 février









NIGHT HUNTER

La seule chose que vous ayez à faire, est de répondre aux 3 questions sur le coupon de cette page, et de le retourner avant le 1 février 1989

Question N°1
Citer les 5 personnages figurant sur la page de présentation

Question N°2
En quoi Dracula peut-il se transformer ?

Question N°3
Quel est le nombre de clés et de parchemins que Dracula doit ramasser par niveau ?

COUPON REPONSE

A RENVOYER A **JOYSTICK Hebdo**
CONCOURS UBI SOFT - 177, rue Saint Honoré - 75001 PARIS

1 ____________ 2 ____________ 3 ____________
NOM : ____________ PRENOM : ____________ Age : ____________
ADRESSE : ____________
CODE POSTAL : ____________ VILLE : ____________ Ordinateur : ____________

joystick secours

Mission impossible.. ?

***V**ous êtes perdu, dans un jeu ? envoyez nous votre question en précisant le standard de votre ordinateur, et nous la publierons en lui donnant un numéro.*

***V**ous êtes victorieux? vous avez la solution aux problèmes ? écrivez nous votre réponse, en précisant simplement le numéro de la question, et vous ferez des centaines de Joystickeurs heureux....*

QUESTIONS

A320
Beber. Q.10300
Comment parvenir enfin au cap et à l'altitude indiqués par le premier message radio, sans s'écraser sur une montagne en reprenant le manche? Comment utiliser le contenu du portefeuille?

L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD
Un lecteur. Q.10301
J'aimerais savoir comment communiquer avec les extra-terrestres car ma main ne bouge pas. J'aimerais aussi savoir la traduction des icônes.

AIRWOLF
Un lecteur. Q.10302
Je voudrais savoir comment on fait pour passer quand on arrive à coté des fusées au début.

GHOSTS'N GOBLINS
Emmanuel. Q.10303
Aprés avoir passé les premières tombes, il y a une sorte de mare boueuse, aprés l'avoir traversé, il y a des types en armure qui sautent en l'air. Comment les avoir?

FLYING SHARK
Emmanuel. Q.10304
Comment passer le niveau 2? Je n'arrive pas à avoir les bateaux?

DRAGON'S LAIR
Emmanuel. Q.10305
Comment passer la première pièce, celle où il y a des kangourous?



POLICE ACADEMY
Laurent. Q.10309
Est ce que l'on pourrait me dire le code qui est demandé au début sur mon commodore?

ROCKET RANGER
Un lecteur. Q.10310
Qui pourrait me faire le plus grand plaisir en me donnant tous les codes, c'est à dire toutes les quantités d'unarium qu'il faut mettre pour se déplacer?

S.O.S
Lui. Q.10311
Voila un lecteur qui demande des vies infinies pour Game over II, Kung-Fu Master, Yie ar Kung-Fu II, Rambo, Airwolf.

TAUCETI
Séba. Q.10312
Quels sont les noms qu'il faut inscrire?

LA CHOSE DE GROTEMBOURG
Séba. Q.10313
Que faut-il dire au clodo et à Gainsbour? Que faut-il faire avec le chat qui a dans sa gueule une souris morte.

RENEGADE
Séba. Q.10314
Comment tuer le 4ème boss, celui qui a le pistolet?

LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE
Pascal. Q.10315
Comment faire et où aller quand on entre dans la tour car aussitôt à droite il y a une araigné qu'on peut écraser avec la massue, que faire?

MEURTRES EN SERIE
Emmanuel. Q.10316
Quelqu'un peut-il décoder le message que l'on trouve sous le grand chêne en répondant CAVO à la question QUID? Qui est la personne qui nous donne un rendez-vous à son cabinet à 16h quand on tape sur A et que l'on arrive trop tard à la prison? Où le trouver?

DRUID
Un lecteur. Q.10317
Aidez-moi, pouvez-vous me donner le plan de Druid? Merci.

EXPLORA
Un lecteur. Q.10318
Comment éviter les mammouths?

KUNG-FU MASTER
Camille. Q.10319
Après la présentation du jeu, la cassette s'arrête et l'écran est gris et sans image, que dois-je faire?

THE GOONIES
Cédric. Q.10320
J'ai un gros problème, j'arrive au 2ème niveau, au 3ème, mais voilà, au 4ème je n'y comprends absolument rien, il y a des espèces d'oiseaux qui me tuent toutes les fois! A l'aide!

S.O.S
Un lecteur. Q.10322
J'aimerais connaitre quelques pokes pour Commando, Jack the nipper II. A quoi sert la dynamite? Merci.

GREAT ESCAPE
François. Q.10323
Je recherche la solution, au secours aidez-moi?

S.O.S
Un lecteur. Q.10324
J'aimerais bien avoir quelques pokes pour commodore pour The living daylights. James bond 007, comment faire pour aller un niveau 2, merci.

LAST V8
Alain. Q.10325
Pourriez-vous me dire comment peut-on ralentir la durée du temps? Merci.

LE PASSAGER DU TEMPS
Julien. Q.10326
Comment attraper la clé qui est à l'intérieur de la maison de tonton? Est-ce avec le journal? Merci d'avance.

AVENGER
Pierre. Q.10327
Auriez-vous des vies infinies ou des clefs infinies?

L'AIGLE D'OR
Pierre. Q.10328
Comment ouvrir le passage secret?

L'AIGLE D'OR
Frédéric. Q.10329
Comment faire pour allumer la torche, pourrais-je avoir les vies infinies?

NIGEL MANSELL
Vincent. Q.10330
j'ai un problème, je demande à un joystickeur s'il peut me dire comment sauvegarder la ou les courses, comment changer les huits autres noms des pilotes? Merci d'avance.

INTO THE EAGLE'S NEST
The best. Q.10331
Je voudrais des vies infinies. Merci à mon futur sauveur.

S.O.S
Un lecteur. Q.10332
Aprés perte du cable AMCHARGE, je recherche des explications pour fabriquer un autre cable. Merci.

S.O.S
Théo. Q.10333
Renseignez moi sur mon lecteur DDI-1 et plus particulièrement sur la disquette CP/M 2.2. Il y a un programme d'assembleur 8080, je ne savais pas comment faire fonctionner l'assembleur, je me suis donc renseigné auprès d'un revendeur qui me dit de ne pas y toucher parce que le 8080 n'était pas compatible avec le Z-80, est-ce vrai ou faux? Si c'est faux comment faire fonctionner l'assembleur 8080? Je voudrais bien gonfler mon 464 en 6128 avec quoi?

TRANTOR
Franck. Q.10334
Y a t'il un truc pour passer rapidement le premier stage sans se faire tuer avant la téléportation?

LE PASSAGER DU TEMPS
Un lecteur. Q.10335
Comment descendre l'éscalier aprés avoir déclanché le court circuit dans la 2ème pièce? J'ai la torche, le circuit, le code 3=4, la pile, mais aprés je ne comprends plus rien. Pitié! Vite! Ma disquette va souffrir!

GAME OVER
Frédéric. Q.10336
Coment faut-il faire pour trouver le mec à tuer n'est pas jouer, parce que je crack, je vais me tuer moi!!

ENDURO RACER
Frédéric. Q.10337
J'aimerais avoir quelques astuces, trucs, bidouille. (AMSTRAD)

L'AIGLE D'OR
Christophe. Q.10338
J'aimerais bien avoir trucs, astuces, bidouilles. (AMSTRAD)

RENEGADE
Christophe. Q.10339
Je voudrais avoir une astuce pour taper les ennemis à distance. Merci d'avance. (AMSTRAD)

REPONSES

ORPHEE
Un lecteur. R.10059
Il faut dire (Ya!) yurk, ouvre porte, N

OBLITERATOR
Gérard. R.10062
Pour ceux qui ne sauvegardent pas attention les gars! Il ne faut pas garder cette habitude, prenez garde et apprenez a garder vos sauvegardes donc pour sauvegarder des sauvegarde que vous désirez sauvegarder dans une partie d'Oblitérator, il faut parvenir dans une salle ou se trouve un composant ou un générateur d'énergie, placer DRAK devant et cliquer sur l'icône action ou sur l'icône DANS. L'ordinateur demande si l'on veut sauver la partie, appuyer sur Y et deviner ce qu'il va faire?

L'AIGLE D'OR
Olivier. R.10176
Tiens tiens tiens, nos lecteurs se contredisent, dans le N° 8 on me dit que c'est impossible et maintenant c'est possible. Ahh oui, je comprends avec Joystick tout est blesipô, donc pour passer la grille il suffit de s'approcher et d'appuyer sur S, bon maintenant akiletourdedirotrechose.

DRAGON'S LAIR
Yi. R.10202
Dans cette partie, il suffit de rester sur la plaque flottante. Quand le génie apparait, il faut avancer vers lui tout en bougeant légèrement le joystick de gauche à droite pour ne pas glisser hors de la plaque.

PREDATOR
Jean-Philippe. R.10225
Quand Daniel apparaitra heu non quand le monstre apparaitra pour la première fois, pose ton arme et frappe le monstre, il partira. A un moment une chose rose te braquera (!!!), il faudra que tu recules jusqu'à ce que tu voies une liane, alors pose ton arme et appuie sur la même touche, quand le monstre arrivera sous la chose rose (!!!!) represse la même touche.

INERTIE
Frédéric. R.10236
Non, cette fois çi, on ne va pas vous pondre un oeuf avec notre code code code code code aide! On vous donne des codes tous neufs de quoi ne plus faire d'omelette avec votre Joystick: J12C58 A35F13 J74U99 KIM742 SUNC79 68I57M RS232C UB157M. On dit merci Qui?

S.O.S
Arnaud. R.10238
Tataratatataratatataratatataratata taratata sTOP! Qui a dit que nos lecteurs étaient inactifs? Pour NEMESIS prendre votre éditeur de secteurs préféré et rechercher 409EA7C2589D3E12CD1EBB que l'on remplace par 409EA7000000 3E12CD1EBB puis on recherche 28063D32F7A0187BDD21757E que l'on remplace par 28073D32 F7A0C3A69BC3A69B. Voila encore des lecteurs heureux d'être immortel, ahhh c'est cool d'avoir la joie de vivre.

SHORT CIRCUIT
Serval. R.10240
Je ne sais pas où se trouve le laser, par contre je vous refile un code pour passer au niveau suivant. A n'importe quel moment de la partie appuie simulnément les touches O, C, E, A, N.

RENEGADE
Jérôme. R.10243
Il faut tout simplement attendre à peu près 3 salles et il va apparaitre. Là tu peux le tuer, tu peux esquiver ses balles en mettant une femme devant toi (Il est malheureusement impossible de vous montrez les têtes de la rédaction eyant entendu cette phrase). Attention ne fait rien d'autre avec la femme sinon l'homme usera de son pistolet. (dommage pour les petits malins)

GREEN BERET
Jérôme. R.10247
Dés que tu entends la sonnerie (Henn! quoiii hhaaahhh, c'est déjà l'heure!) tu dois être devant un sous-marin. Tu dois attendre quelques instants puis des hommes avec des chiens apparaitront, il suffit de se baisser et tirer. (bon et bien moi je retourne me coucher...)

TERRAMEX
Simon. R.10252
Pour prendre la mongolfière (le mongol quoi?), il faut avoir le soufflet en main pour pouvoir se diriger vers la droite, puis une fois arrivé en haut, pour descendre de la mongolfière (qui est-ce qui est fière?), il faut descendre de la mongolfière il faut prendre le parapluie.

PINK PANTHER
Patrick. R.10254
Pour te débarasser de l'inspecteur, envoie le balader dans le trou. (hé oh les copains cette réponse est pour PINK PANTHER, vous me suivez??)

LA CHOSE DE GROTEMBOURG
Alain. R.10261
La bombe doit être vaporisée sur l'essaim(!!!?) de guêpes qui se trouve dans la forêt. Le chemin à prendre est le suivant: aller dans le jardin de ta maison, sauter le mur, allez fouiller la décharge et prendre le pied de biche, forcer la porte de la maison abandonnée, une fois à l'interieur monte l'escalier. Une fois dans le grenier, enlève les ressorts du matelas et jette le par la fenêtre et saute à ton tour, et te voilà dans la forêt...

JACK THE NIPPER II
Olivier. R.10262
Voici une bétise assez facile a faire, allez chez le fleuriste et prenez le desherbant (bouteille avec tête de mort) ensuite allez vous promenez dans le jardin occupé de plusieurs fleurs, appuyer sur la touche 1 ou 2 du clavier (suivant avec qu'elle main vous avez pris le désherbant) et filez avant que le jardinier vous attrappe. Si vous ne le savez pas encore au premier tableau sur la commode se trouve la sarbacane.

LE PASSAGER DU TEMPS
Serval. R.10271
Suis bien les instructions si tu veux sortir de Saint-Malo: Nord(2)-Est(2)-Nord-Discute avec repasseuse(2)-Sud-Est-Discute avec PATFOL-Ouest(3)-Sud-Siffle-Danse avec fille(3)-Nord-Engage équipage-Ouest(2)-Nord-Est-Feu-Ouest-A l'abordage-Examine bateau-Examine cabine-Prends Pavillon-Sud-Navigue(3).

SHORT CIRCUIT
Arnaud. R.10273
On ne peut éviter le beau r... heuu non, le robot, il faut le vaincre et pour cela les mécanismes de saut et le programme s'y rapportant seront utiles, il faudra lui barrer le chemin pour pouvoir passer.

S.O.S
Joystick. R.10322
Pour les personnes qui ne l'auraient pas remarqué, votre Joystick préféré de cette semaine comporte un dossier Jack the nipper. Pour les personnes qui l'auraient déja remarqué, vous avez le droit de ne pas lire cette réponse.

JOYSTICK SECOURS
177, rue St-Honoré
75001 PARIS



Chauds, chauds les marrons, vous allez avoir très chaud à vos petites mimines en regardant et écoutant TEENAGE QUEEN, la nouvelle star française du STRIP POKER. Je vais tout d'abord vous laisser admirer les dessins parce que c'est bien la première fois que l'on voit des images aussi plaisantes à regarder. Et je dis pas ça, parce que c'est une fille qui est sur l'écran. Quoique... Toujours est il que JOCELYN VALAIS vient d'un coup de souris magique de balayer toutes les scories que nous avions l'habitude de voir dans ce type de jeu. Héla!



On laisse les mains sur la table! On ne joue pas avec le paquet de cartes, on n'essaie pas de tricher... De toutes façons, on ne peut pas! Le rire de la fille m'incite à vous raconter les règles du jeu très particulier auquel vous allez bientôt pouvoir jouer. Il est impératif de les respecter pour pouvoir profiter à fond de l'attrait maléfique de ce nouveau jeu. Vous disposez de cent crédits au début du jeu. A chaque partie, vous devez en poser 5 pour bien montrer que vous êtes d'accord avec ce qui va suivre. Ne vous tracassez pas, le programme vous les pique tout seul. «Voulez vous jouer avec moi?» minaude t-elle en vous regardant droit au fond du slip. Un frémissement me parcourt l'échine alors que la première donne s'affiche. D'un regard rapide, je viens de me rendre compte que ça n'allait pas être simple. Une grosse paire de 8 accompagnée d'une meuf, d'un roi et d'un as. Que faire avec ça? La petite m'annonce qu'elle STAY, ce qui veut dire passe. Je lui réplique BET, (parier), 25, elle se couche, DROP. A ne pas confondre avec un jeu qui se pratique autre part et dans d'autres lieux. Au bout de quelques donnes, très confiante, elle se laisse aller et perd tout ce qu'elle veut. A moins 100, moi j'avais quitté le 37,2 depuis longtemps, la voila qui me fait un numéro de charme et retire son manteau. Glup! Quelle épaule! Et là, soudain, crac, je ne sais pas ce qui s'est passé, la gonzesse s'est mis à me piquer tout mon blé. Et plus elle gagnait, et plus elle rigolait, et plus je faisais de conneries, et plus je me déshabillais. Pas moyen de reprendre la main. Le programmeur, ERIC DOIREAU, a du lui mettre de l'intelligence à cette queen, c'est pas possible qu'elle gagne aussi facilement! Toujours est il que j'étais debout sur la chaise en train de baisser mon pantalon lorsque la voisine d'en face m'a aperçu. Elle et les flics n'ont jamais voulu croire que j'étais en train de tester un programme!




TEENAGE QUEEN
ERE INTERNATIONAL
AMIGA - PC





TIMBER

LOMBARD RALLY

MANDARIN SOFTWARE
ATARI ST - AMIGA



Le LOMBARD RALLY ou communément appelé le RAC, n'est autre que le rallye d'Angleterre, équivalent de notre TOUR DE CORSE ou du rallye de MONTE-CARLO. Le jeu ressemble beaucoup à TEST DRIVE mais version voiture de course. L'écran de présentation affiche une série d'options permettant de courir la course entière ou par étapes, de faire une interview qui vous rapporte de l'argent si vous répondez bien aux questions, un magasin pour acheter des pièces neuves ou plus performantes. Les questions de l'interview sont vraiment très, très dures, car elles demandent une connaissance du monde de l'automobile dépassant l'amateurisme. Toute la gestion du jeu est très bien faite, et tout ce que l'on pourrait appeler la pré-course ne présente pas de défauts majeurs. Par contre là



où ça se gâte, c'est quand on lance la course. Le graphisme, lui, est sublime, tout le tableau de bord est représenté avec un réalisme étonnant. On est placé comme si nous étions assis sur un siège arrière imaginaire, on voit même le pilote passer les vitesses et le co-pilote tenir le road book. C'est très bô, mais ça prend déjà les trois quart de l'écran! Autant vous dire que la route est plutôt difficile à distinguer tant elle est écrasée par le peu de place dont elle dispose pour s'offrir à nos yeux pas ébahis du tout. Quant à l'animation, n'en parlons pas, c'est un désastre, on dirait que quelqu'un donne des grands coups de latte dans les pixels pour les faire avancer d'un octet! Les décors sur la route ne sont pas terribles et vraiment pas riches. Les effets de reliefs de la route sont bien rendus, tellement bien, qu'en haut d'une côte on ne voit plus que du ciel et on se demande ce qu'il se passe en dessous! Bref, LOMBARD RALLY souffre un peu des mêmes tares que TEST DRIVE: des voitures super réalistes mais une anime et un décor nuls! M'enfin, à la comparaison, TEST DRIVE est nettement plus jouable, et plus folklorique...

LA DERNIERE MISSION

MBC
CPC



Beeuuuuurrrkkkk!!!! Voilà, je l'ai dit. Je ne le répèterai pas une seconde fois. Quoique, si vous insistez, Beeeuuuurrrrkkkk!!!! Bon, plus sérieusement, je vais vous parler de la dernière mission. Programme entièrement créé par MBC. Oui, je sais, si je vous dis MBC, vous me répondez un mot ressemblant étrangement à celui écrit en tête d'article. Mais, ne vous bloquez pas sur des idées comme ça... C'est vrai, ils ont peut-être appris à programmer. On sait pas, mais après Noel, tout est possible. Et apparemment chez MBC, c'est pas la SNCF, tout n'est pas possible (voir plus haut.). Commençons par la musique, qui n'est pas trop mauvaise par rapport au reste du soft. Testons l'analyseur syntaxique: il n' est pas costaud, on est loin de celui de Sram II. En effet, vous aurez beau lui dire ouvrir placard, il ne comprendra pas (et pourtant j'aimerais bien ouvrir le placard. Pour prendre la semoule!). Côté graphismes, c'est pas trop mal, c'est du mode 1, donc quatre couleurs, mais bon, on a déjà vu mieux. Pour le scénario, c'est du «Sauvez le monde des mains des méchants». Rien d'original quoi! Terminus! J'espère sincèrement que MBC va se décider à sortir des softs d'aventures dignes de ce nom, car pour l'instant je n'ai encore rien trouvé de bien génial à leur catalogue.

TYPHOON

IMAGINE
CPC - C64



La lenteur de la brise, le massacre d'un typhon... Décidément, Océan, Imagine et US Gold se spécialisent dans les adaptations d'arcade. Nous avons eu le droit à d'excellents jeux, je vous citerai entre autres Gryzor, Renegade, Opération Wolf, Arkanoid... qui furent des musts. Bien sûr, d'un autre coté il y a les ratés. Eh bien figurez-vous que Typhoon en fait partie. Si vous le connaissez en version arcade vous savez tous qu'il est rapide, beau, coloré et agréable. Eh bien, la conversion est tout à fait différente, elle est lente, moche, quadricolore et désagréable... Franchement, j'ai rien à dire sur ce jeu (Alors ne dis rien. N.D.L.R.) si ce n'est que vous devez l'éviter par n'importe quel moyen.
C'était Typhoon de Imagine.

DOUBLE DRAGON

MELBOURNE HOUSE
ATARI ST - AMIGA - C64
AMSTRAD CPC

Et une adaptation de jeu de café, une! On peut toujours se consoler en se disant que c'est une mode, et que cela va passer, mais malheureusement, au rythme où vont les choses ce n'est pas sûr! Allez, on ne va pas se lamenter toute la journée. DOUBLE DRAGON est un jeu d'arcade qui fait fureur dans les bars et autres lieux de dépravation grâce à la possibilité de jouer à deux en même temps, ce qui est plutôt rare dans le coin op! Plus on est de fous, plus on rit, mais surtout plus on va loin dans le jeu et moins on paye (hé hé)! Les petits malins que vous êtes ont vite compris le côté rentable de ping-pong, de la chose...Mais non content d'être économique et convivial (une player entre amis...) il faut bien avouer que le jeu est assez sympathique tique tic MOBY DICK dique dique, hormis l'animation des personnages qui est loin d'être celle d'INTERNATIONAL KARATE. Si déjà sur l'arcade les coups des personnages sont saccadés, on pouvait craindre le pire sur le ST, eh bien, figurez-vous dans une glace que c'est aussi bien animé que dans la version café, Hips!, encore une player, Hips, patron siouplait, beurps! Ouf, ça fait du bien une bonne douche aprés une biture au pixel, reprenons, on va faire simple: graphiquement, c'est un peu moins beau que l'arcade mais pas mal quand même. Les originaux sont bien respectés et l'ambiance du jeu est parfaitement rendue. Les sons sont (et dalila!) biens mais par trop répétitifs.
Il faut que je vous explique quand même le but du jeu: il s'agit d'un combat de rue dans lequel vous devez affronter un tas de kepuns, de chelous, de auchs et autres



skins abrutis disponible Porte de Clichy à 2 heures du mat (les parisiens comprendront, pour les autre regardez MAD MAX part II) pour allez délivrer votre dulcinée, enlevée par un gang ennemi (non, je ne vous referai pas un speech sur la richesse des scénarios des jeux d'arcades, je préfère me recycler dans les jeux de rôles, là au moins c'est tellement compliqué qu'on ne comprend rien! Quel pied!). Au départ vous êtes mains nues mais vous pouvez tirer les battes de baseball, couteaux et autres fouets dont sont armés vos ennemis en leur mettant la gueule en travaux pour plusieurs jours. Les coups disponibles sont, en gros, ceux du catch, à savoir : le coup de poing, le coup de coude, le coup de pied dans les roupettes (très efficace!) et surtout un coup génial qui permet de frapper la tête de son adversaire contre votre genou (très spectaculaire!) Boum, Boum, tchac, paf!, n'hésitez pas à frapper. De toute façon il n'y a que ça à foutre dans ce jeu. Je vous conseille fortement de vous procurer la batte de baseball le plus rapidement possible, et de la garder jusqu'au bout du jeu, avec vous êtes invincible. En plus des autres débiles à décalquer, des petits obstacles vous barrent le chemin: fossés, ponts coupés, escaliers et même vers la fin des statues armées de lances qui essayent de vous transformer en brochettes (cela donne un peu de...piment au jeu!). Ce qui est génial c'est que toutes les options de l'arcade sont conservées, par exemple, une fois vos vies épuisées (gag!), vous pouvez continuer comme si vous aviez remis une pièce de cinq balles (n'essayez pas d'en glisser une dans votre drive, ça ne marche pas!), on s'y croirait vraiment, jouez-y à deux, c'est encore mieux. DOUBLE DRAGON est vraiment trés sympa et surtout très attachant (peut-être que le gros coeur qui s'échappe de vous et de Marianne quand vous avez été jusqu'au bout du jeu, y est pour quelquechose). Dés que l'on commence une partie, on ne peut plus s'arrêter, allez tiens, j'y retourne à la castagne! Version testée : ATARI ST disponible sur AMIGA, PC, et C64.

L'ILE

UBI SOFT

CPC



Voilà des mois que l'on attendait les nouveaux produits d'UBI SOFT. De qui? Lorsque tout à coup, en arrivant au 27ème étage, porte droite de l'immeuble de Joystick Hebdo (mon bureau) je vis un paquet avec le tampon UBI SOFT. Quoi? Quel tampon? Ma joie fut si grande que je ne pus me retenir de crier... «Couscouss!... Cou ou ou ousscouss!». A la viande ou au poulet, Msiou? Car, voyez-vous, j'aime Ubi Soft, qui ça? et le couscous (envoyer la semoule au 177 rue St Honoré 75001 Paris). Rappelez-vous, Zombi (bénial, tiens mon "jet" s'est transformé en b), (Mais non, t'as la bouche pleine de couscous, mon pote! N.D.L.R.) Le maître des âmes (pas mal), Hurlements (bibantesque) etc... infime partie de l'immense catalobue des jeux d'aventures (ils ne font presque que ça) de chez Ubi Soft. Le petit nouveau... c'est L'île! Presque totalement inspiré de Robinson Crusoe, puisque vous vous retrouvez prisonnier d'une île exotique, j'en sais pas plus car j'ai pas trouvé de doc dans la boîte. Donc pour une fois, c'est l'aventure au brand complet. Voilà les graphismes (tiens, mon G re-marche), (Mais non, t'as la bouche vide! bois un coup! N.D.L.R.) sont superbes, mais pas suffisamment réalistes à mon gout, (de toutes les manières, lui, c'est le couscous qu'il préfère! N.D.L.R. pour ceux qui n'ont pas suivi!) mais il faut dire que le petit bonhomme qui les a fait en est à son premier soft et qu'il s'est fait remarquer lors d'un concours mensuel de dessin chez je sais plus qui. Voilà, donc pour les graphismes, genre décors, c'est très chouette, mais pour les personnages, c'est pas folichon... Côté aventure, ça a l'air musclé! Tellement musclé qu' à l'heure où je vous parle, je n'ai toujours rien trouvé d'intéressant. (Et il n'a toujours pas fini son couscous! Je ne vous mets plus N.D.L.R., vous avez compris!) L'analyseur Syntaxique possède un vocabulaire relativement puissant, un peu genre Sram I. Quant à l'aspect général du jeu, c'est assez attachant, (collant peut-être?) et j'avoue que je ne vais pas tarder à y retourner. Mais c'est qu'il y a pris goût, le salopiot! Salim, remets lui une louche de semoule, stop! Stop, c'est bon, après, il va dormir! Et c'est pour quand le prochain??? Ben oui, car je commence à m'attacher à votre style, moi les jeux d'aventures au départ, j'aimais pas, mais maintenant, ça va mieux. Un peu grâce à vous Mr Ubi Soft. Grâce à qui? Bref, l'ILE, c'est super chouette, sauf les graphismes qui sont moyens, mais ceci n'engage que moi... Rengagez-vous qu'ils disaient!!!

CIRCUS GAMES

TYNE SOFT

ATARI ST - AMIGA

Approchezzz, approchezzz! Ladies and gentlemen for the first time in the world here is the RINGLING BROS AND BARNUM AND BAILEY circus. Ou comment installer le plus grand cirque du monde dans votre ordinateur. C'est TYNE SOFT qui nous invite au spectacle. L'idée de base est assez sympa : transformer des micromaniaques les yeux rougis par de longues heures d'exposition continue aux rayonnements RVB de leurs moniteurs chéris, en trapézistes pulpeuses aux yeux bleus, plus bandantes qu'une déesse CITROEN (euh, pardon, grecque!), y'a du boulot..! CIRCUS GAMES, ne vous fait-il point penser à WINTER GAMES, SUMMER GAMES ou CALIFORNIA GAMES...? Eh bien figurez-vous que l'analogie ne s'arrête pas qu'au nom, le jeu est totalement structuré sur le model des hits d'EPYX. De là à dire qu'ils ont pompé, il y a un pas que je ne franchirais pas! Donc, comme dans les GAMES de l'autre éditeur, aprés une petite présentation sympathique tac, un menu vous propose quatre disciplines et la possibilité de n'en faire qu'une, plusieurs de votre choix, ou toutes. Les quatre disciplines qui vous sont proposées sont : le funanbule, le trapéziste, le dompteur de tigre ou le voltigeur à cheval. Le graphisme sur les versions 16 bits est vraiment très agréable et recréé parfaitement l'ambiance des cirques. Les musiques de cirque sont pompeuses à souhait! Tout se joue au joystick, les combinaisons du "FIRE" et du mouvement du bâton de joie permettent différentes figures comme le saut périlleux (très périlleux, d'ailleurs!) poirier et autres positions aussi inconfortables mais payantes au score. Un très bon jeu qui change un peu de ces simulations sportives de &$%*#!



FISHING

INTERSTEL

AMIGA



Qui n'a pas un jour rêvé de pêcher sans tuer de poissons, à part bien sûr les maniaques et les sadiques? Eh bien c'est désormais possible avec FISHING. Une fois le jeu chargé, vous remplissez votre planning pour le mois, ne vous inquiétez pas, seule la partie pêche est en temps réelle, établissant les jours où vous aller travailler (non mais!), et ceux où vous allez pêcher, en tenant compte des jours fastes en poisson. Et c'est le

grand jour! Un tour chez le marchand de pêche pour acheter le matos nécessaire (hameçons, barque...) avec la cagnotte de vos jours de boulot et de vos précédentes prises. Troisième étape, la carte, pour choisir votre lac, examiner le temps et la quantité de poisson. Une fois tout cela réglé vous partez vous embarquer, c'est le moins que l'on puisse dire, dans un canot à moteur. Dès que vous jugez l'endroit à votre convenance vous n'avez plus qu'à jeter l'ancre, choisir l'hammeçon et son appat et lancer la ligne en faisant gaffe de ne pas se ruiner une phalange comme RENAUD. L'écran se divise en trois: la canne à pêche vue de la barque, la barque vue de dessus, et l'hameçon vu sous l'eau. Vous n'avez plus qu'à attendre le poisson. Si vous avez choisi un bon hameçon, un bon endroit un jour poissonneux, vous n'attendrez pas longtemps, mais le plus dur dans le jeu, c'est une fois que le poisson a mordu, il faut le ramener à bord, et là quelle...galère! Une fois que vous avez suffisamment de prise ou que vous en avez mare (hé, hé!), la touche GO HOME vous ramène at home (de SAVOIE!). FISHING est carrément génial, les graphismes sont super et le jeu est démentiellement bien réalisér. Les options de jeu choisies par les concepteurs sont parfaitement adéquates au sujet. Bien que les sons sont (je peux pas m'en em...pêcher!) peu présents mais du meilleur effet, chant d'oiseaux pendant la pêche et vrombissement du moteur de la barque. Je suis totalement amoureux de ce soft. Je suis pas sûr que sa durée de vie sois longue, mais qu'importe, il est si sympa et si bien foutu que je pense que cela vaut la peine de l'avoir.

OSWALD
STARVISION
AMIGA



OSWALD est un ourson blanc tout mignon tout plein. Mais OSWALD a un grand problème, il doit traverser la banquise en sautant de bloc de glace en bloc de glace sans tomber dans l'eau. Le sort du pauvre OSWALD est entre vos mains, c'est à dire votre joystick! Hé oui, seule votre agilité et votre doigté, pardon madame, pourront lui venir en aide sinon bonjour la tasse! Et attention parce que OSWALD dire à sa mère!?! OSWALD aurait été sans intérêt s'il n'avait pas eu le graphisme super et un scrolling 3D irréprochable comme support. Un bien beau jeu, pas un hit, mais un beau jeu quand même, et puis OSWALD est vraiment trop craquant. A offrir rapido à sa petite soeur.

PSSST !!!
La rubrique de l'indiscrétion

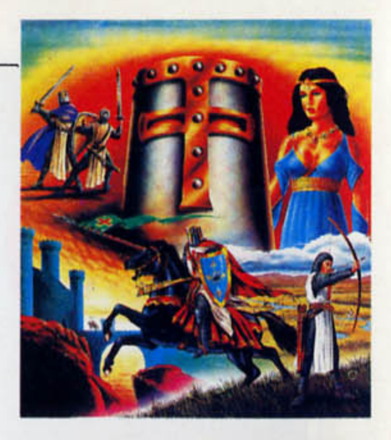
LES PORTES DU TEMPS
LEGEND SOFTWARE
AMIGA

Si LEGEND SOFTWARE, petite boîte française, n'est pas très connue, ses produits n'en restent pas moins d'excellente qualité. Et même que les p'tit gars sympas de LEGEND sont venus nous montrer leurs dernières créations. Que LES PORTES DU TEMPS, c'est un jeu d'aventure graphique graphiquement grave! Vous vous baladez dans le passé ET le futur, grâce à une machine à remonter le temps, pour trouver je ne me souviens plus quoi, mais je peux vous dire que c'est bien. Tout est géré à la souris, et pour la petite histoire, la préversion qu'il nous ont aimablement filée ne tient que sur quatre disquettes! Pour AMIGA, disponible vers janvier.

IRON LORD
UBI SOFT
ATARI ST - AMIGA

Tiens pendant que l'on est du côté de UBI SOFT, parlons un peu du fantôme de la micro. Les gens me demandent souvent s'il existe vraiment (Henri LEGOY l'appelle l'arlésienne!) ou si c'est un canular! Eh bien chez UBI SOFT ils m'ont juré qu'il existait bien. Ils m'ont même fait croire qu'il sortira pour janvier!!!

TARGHAN
SILMARILS
ATARI ST - AMIGA





Si je vous dis SILMARILS, cela ne vous dit rien? Si je vous dis MAD-SHOW, là, par contre, je fais avancer le ssschemeulemeuleuuu... Allez on finit par MANHATTAN DEALERS... Ca y est, ça vous éclaire la vessie, mais c'est bien sûr! Eh bien les p'tits gars, ils ont remis la machine en route avec TARGHAN qu'ils sont venus nous présenter themselves. C'est un super soft, je dirai même une merveille. En gros c'est exactement comme BARBARIAN de PSYGNOSIS mais en dix fois plus bô (non, non, j'exagère pas). Les graphismes sont superbes et l'animation réussie. C'est sur ST et AMIGA, et c'est du grand, grand, soft français. ZBLUURGH!



LA VIE DES BOITES

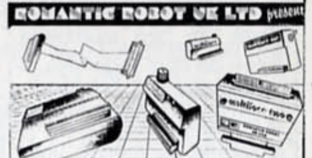
LUCASFILM™ GAMES

Admirateurs de films de SF, et de GEORGE LUCAS, vous allez pouvoir vous réjouir et dépenser toutes vos petites économies. Après avoir été distribué par ACTIVISION au marketting peu agressif, LUCASFILM vient en effet de signer avec US GOLD pour l'Europe. Les premiers jeux seront ZAK Mc KRAKEN, INDIANA JONES - THE LAST CRUSADE et BATTLEHAWKS 1942. Ce dernier est un simulateur de vol, avec parait-il de très bons graphismes. En plus des jeux, il y aura surtout des fringues, des gadgets, des bouquins. Les produits seront bien déclinés, quoi!

LORINN

Ca y est! Ca s'embrasse très très fort sur la bouche en ce moment dans la micro. Et ça fait des petits! LORICIELS et INNELEC viennent de signer avec GRANADA, un contrat d'exclusivité portant sur la distribution des produits micro informatique, dans tous les points NASA. L'enfant s'appelle à tarte LORINN.

POWER PRODUCTS



Bonne nouvelle pour tous ceux qui ont peur de perdre leur disquettes originales dans un drive pourri qui scratche tout ce qui lui passe par la tête! Pour 695F, à partir de janvier, si les loups et les autres ne lui bouffent pas la santé, le MULTIFACE ST sera en France, pour votre bonheur à tous. Mais c'est quoi t-es-ce que? Souvenez-vous! Multiface 2, Power cartidge,etc... C'est un outil qui vous permettra de faire des pokes plein partout dans vos disquettes, de modifier certaines routines de vos programmes préférés, et également de créer des copies de sauvegarde que vous pourrrez utiliser ensuite, à condition de laisser le multiface branché sur votre bécane.

LE GRAND ZOO

PAUL CUISSET

Deux ans, dernière rencontre, une paille. Deux piges pour lui remettre la main dessus. Depuis la genèse des 16 bits et l'avènement du ST, Paul Cuisset gravit le Golgotha du programmeur de fond, charroyant son fardeau de galères. Les dieux ne peuvent plus attendre: il serait temps qu'on réalise que, rayon technique, Cuisset est le meilleur programmeur de jeu de France. "scusez du peu. Faut bien un début à tout: premier jeu édité, arcade pur-jus sur ST, il sera baptisé Phoenix, le titre d"un flipper et surtout d'un des plus celèbre shoot'em up. Juin 87, l'appel de la patrie résonne avant la sortie du jeu. Paul se casse sous les drapeaux, laisse son compère Patrick Guillemet boucler la programmation et Ere grincer des dents. En bon multitâche, il mène de front Légendes, un jeu de rôle fomenté notament avec Dominique Sablons, le meilleur graphiste du monde une fois que Jean-Yves Corre sera devenu peintre en batiment. Le projet capote: jamais vous ne jouerez à Legendes: «Il a été arreté simplement parce que je travaillais à l'époque avec Philiphe Giudicelli de Microvideo, il m'avait proposé de reprendre Phoenix... Ca a trainé, du coup on est allé voir Ere Informatique... Philippe m'a fait la gueule». Paul immole ses Gitanes une à une. La scoumoune continue: son étonnante réplique d'Arkanoid, une co-production Cuisset/Mercier/Sportouch, voit le jour dans le quasi-secret. Manque de chance, il se fait doubler par Imagine qui s'est déjà offert les droits d'adaptation et mitonne sa version-maison. Re-pétrin. On incorpore quelques attrapes-zizi et le jeu deviendra Tonic Tile, ajoutant ainsi un étage au schmilblick du casse-briques. Avril 87, avant le départ à l'Armée, il décroche le gros lot avec Michael Sportouch: un contrat avec l'anglais Elite pour adapter Space Harrier. La baraka: muté au Ministère de la Défense comme informaticien, il trime chez lui pendant les perm'. Le folklore répond présent à chaque coup de feu: le gros du travail est expedié à partir d'une misérable cassette vidéo noir et blanc de l'original de salle. La version ST de Space Harrier sortira pendant l'été 88. Pas de quoi en faire toute une paëlla: rancon de la fidélité, elle sera aussi confuse que le vrai. Paul y paraphera une programmation aux petits oignons, donnant la pleine mesure de sa technique. «Ca permet d'apprendre beaucoup plus, je crois que c'est une très bonne école. Quand tu fais de la création, tu te limites en général à ce que tu sais faire... Le fait de faire une adaptation te permet de depasser ces limites». Il sort le grand jeu et reprend le principe de Spectrum 512: modifier suffisament rapidement la liste des couleurs affichables pour suivre l'electron qui trace l'image sur le moniteur. L'effet de rémanence fera le reste: au lieu d'une palette pour tout l'écran, Space Harrier en a une par ligne. Ni la musique, ni les bruitages, ni les animations ne devront ébranler cette immuable synchronisation. Du flan! Résultat des courses: des dégradés plus subtils et un effet de mouvement du sol très personnel. Back to the present. Avec Denis Mercier, il planche sur Bio-Challenge, avec la bénédiction de la récente division micro des studios Delphine. De la bien belle ouvrage pour ST et Amiga, vous verrez bien. En bon disciple du toujours-plus-vite, il persiste et signe. Pour accélérer l'animation, un sprite a la possibilité de n'être affiché qu'en partie. Pourquoi en faire plus si le reste de ce bout d'image est assez frais pour encore impressioner la rétine? Imparable! La réalité, elle, s'est engourdie. Paul a beaucoup bossé. Pire que pour rien: pour pas grand-chose. Mieux que pour la gloire, pour l'experience. Il se résigne, jette un soupir sur le passé, sur les clopinettes du droit d'auteur, l'hypocrisie, l'inertie et le cynisme. Gentil, bien trop gentil. Il pense. Au futur, à programmer, à sa liberté. Il prend conscience de ses dons, de ses limites. «Je rêve simplement de pouvoir monter une societé, avoir des mecs avec qui j'ai envie de bosser et faire des softs... Je ne cherche pas à être riche, à être connu, mais à faire ce que je veux». Enfouis dans les confins de son appartement, Cuisset n'est pas un créateur, il sait que la programmation ne suffira jamais. Mais c'est le plus génial des interprètes. Basta! Le purgatoire a assez duré, il faut que les femmes l'adorent et que son tiroir-caisse se crève la panse. Et tant pis si ses dents ne rayent pas le clavier. Tomorrow will be better...

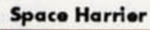
François COULON



Phoenix



Paul Cuisset



Space Harrier



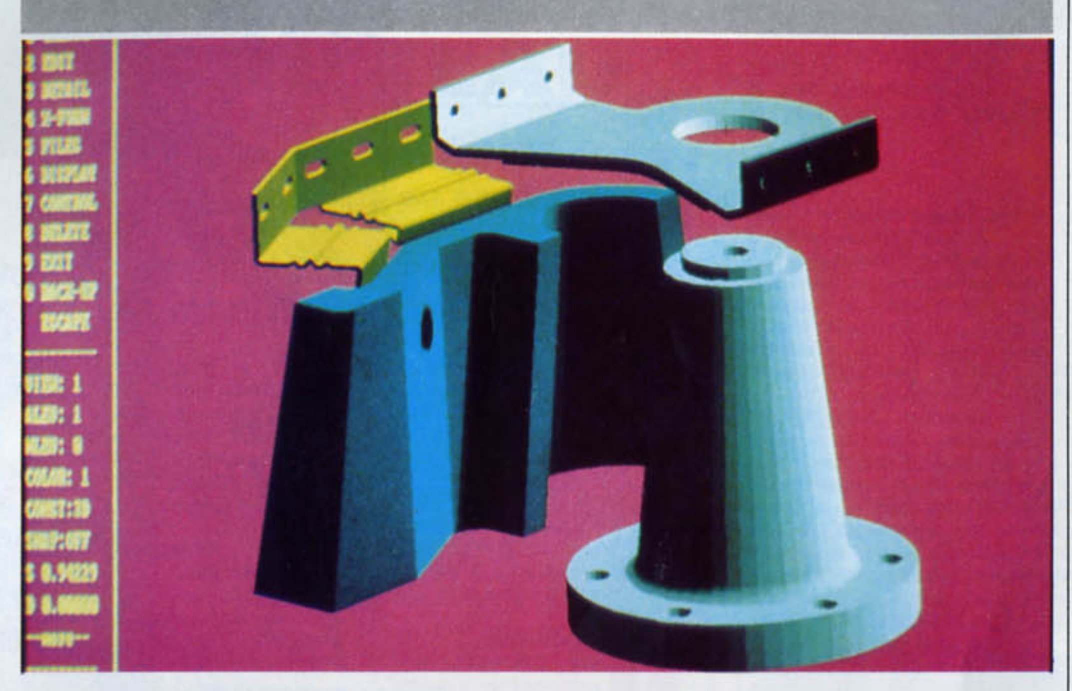
Biochallenge



CAD KEY

LE MIROIR AUX ILLUSIONS

LE MIROIR AUX ILLUSIONS



Le dessin industriel est une invention plaisante mais parfois chiante, lorsqu'on doit se taper des plans des vues sous trois angles. Le résultat obtenu n'est pas toujours très gratifiant, ni très joyeux pour nos yeux fatigués d'être restés rivés sur la planche à dessin. Mais voici que surgit CADKEY et ses petits frères, 3.5 et SOLIDS, tous outils de CAO 3D sur PC. Ce logiciel est disponible sous UNIX sur la nouvelle station de travail PERSONAL IRIS de SILICON GRAPHIC'S. Destiné aux ingénieurs, architectes, chercheurs scientifiques et autres utilisateurs d'imagerie animée et de simulation graphique, ce programme présente différents avantages: modèlisation solide, fonctions booléennes et multifenètrage. Un dessin commencé dans une fenètre peut être poursuivi dans une autre et terminé dans une troisième. Au fait, il y a 10 fenètres disponibles. Pas mal! La création d'objet se fait soit à partir de courbes et de surfaces prédéfinies, soit à partir d'objets géomètriques existants. Un objet créé en fil de fer peut être manipulé simplement dans un espace 3D. Les éléments mobiles de ce dessin conservant leurs propriétés autonomes. Il est ainsi possible de manipuler en temps réel, (lorsque vous bougez la souris vers la gauche, le dessin bouge vers la gauche en même temps) une reproduction de voiture en la regardant sous toutes ses coutures et d'ouvrir et fermer les portes, quelle que soit la position de la voiture. Grace à la mise en couleur, aux ombrages, au groupement par entités semblables, et à quelques calculs quand même, l'utilisateur de CADKEY peut déterminer quel type de matériau sera nécessaire et adapté pour son projet. Pour la fabrication, le logiciel définit et contrôle tous les paramètres d'usinage. Si l'aventure vous tente, sachez que CADKEY est utilisé dans différents établissements scolaires, tels que POLYTECHNIQUE, le CNAM, l'Ecole Nationale de la Marine Marchande, l'AFPA, des IUT, des Universités, des lycées.... Des stages au titre du 0,1% de la formation continue, sont également organisés par la société CADKEY.





RUBRIQUE DU JOYSTICK ENCHANTE

réalisée par HENRI LEGOY avec CYRIL DREVET, FRANCOIS COULON, RIKIKI GOOMIE

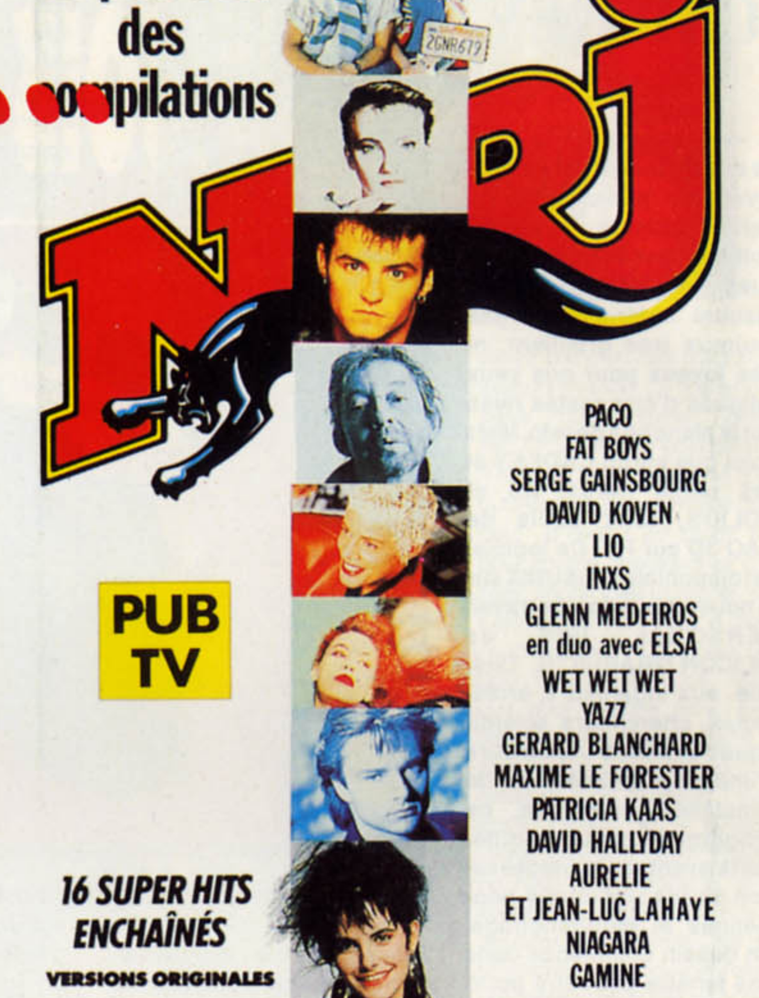


BIRDIE était le jeu mystérieux à trouver dans notre N° 6

Bravo à tous nos gagnants qui recevront le poster de Terence TRENT D'ARBY

ALLAC Bernard, BEVAND Frédéric, BIENVENU Jérémy, BONDU Stéphane, BORYSLAWSKI Christian, BOUJEMAOUI Najam, BRIOUDES Alain, CANAVESIO Julien, CARDOT Cyrille, CHANAOUI Ali, CHILES Xavier, CLABAUT Ludovic CORNET Jocelyn, DE TEMMERMAN Benoît, DELAPLACE Alain, DELIEN Laurent, DEPARDIEU Franck, DESBOIS Sébastien, DOUMERG Romuald, DUFOUR Laurent, ELBAZ Cyril, FLAMENT Lionel, FOREST David, FOURNIER Eddy, GARGALONI Christophe, JACOBY Mikaël, JEANJEAN Nicolas, JONCQUET Guillaume, KOUBDJANIAN Sylvain, LEROY Xavier, MASSON William, MAZUELAS Garry, METTAUD Olivier, MILANI Stéphane, NOUNO Catherine, PETIT Alain, POTTERIE Xavier, QUEF Thomas, SADOUS Samuel, SAINTANTOINE Arnauld, SAVEANT Stéphane, SERVAT Olivier, SINTES Fabrice, SPAGNOU Julien, TERRIEN Pierre, TURMEAU Richard, VALLON Manuel, VINCENT Isabelle, VINCENT Marie-Ange, WIATERChristophe

50 K7





JOYSTICK Hebdo vous offre cette semaine la K7 de

LA PLUS BELLE DES COMPILATIONS NRJ

Pour gagner, c'est très simple : Après avoir replacé tous les mots de la liste, il suffit de remettre dans l'ordre les lettres qui se trouvent dans les cases rouges, et trouver le

"JEU MYSTERIEUX"

Envoyez votre réponse en découpant obligatoirement le bulletin ci-dessous à :

JOYSTICK JEUX - 177 rue Saint Honoré - 75001 PARIS et les 50 gagnants tirés au sort recevront cette K7.

Cette semaine le JEU MYSTERIEUX a 5 lettres

3) ATF - XOR - ECO - UFO

6) RED LED - SKY FOX

8) GARFIELD - AIGLE D'OR - ARKANOID

ONE O NONE - DESERFOX - TERRAMEX

JEU MYSTERIEUX DU 4 JANVIER

Nom ____________________

Prénom ____________________

Adresse ____________________

CP ____________ Ville ____________

Age ____________ Ordinateur ____________



l'annonce

NOUVEAU

• TARIF D'UNE PETITE ANNONCE 22 F
(à régler par chèque ou en timbres poste)

• POUR NOS ABONNÉS TOUTES LEURS ANNONCES SONT MAINTENANT GRATUITES

AMIGA

ECHANGE

06 N°2000825
Amiga 500 échange News. Envoyez liste à THERESE Nicolas. 9 Rue du Malonat. 06300 NICE. Tel.: 93.80.59.29.

VENTES

67 N°2000801
Vend extention mémoire 520K pour Amiga 500. Prix : 1200 F avec horloge interne et interrupteur. Demander DELUMEAU Eric. 18 Rue de Liepvre. 67100 STRASBOURG. Tel.: 88.84.92.17. (après 20h).

AMSTRAD

ACHATS

11 N°2000836
Achète moniteur couleur CTM 644, prix convenable. Ecrire à AZEMA Sébastien. 11 Avenue de la Promenade. 11120 MOUSSAN. Tel.: 68.93.55.42.

36 N°2000848
Cherche lecteur cassette allant sur 6128 (si possible lecteur ayant une avance rappe recule, rapide enregistrement, lecture stop, eject et pause. Adresse : 69 Moute du Gand Epot. 36330 POINCONNET. Tel.: 54.35.40.94.

75 N°2000854
Je suis prêt à acheter logiciels en bon état. Amstrad CPC 6128. (Logiciel sur clavier Azerty). Demander GASTAUD Philippe. 18 Av. de la Motte Picquet. 75007 PARIS. Tel.: 45.51.76.57.

91 N°2000837
Recherche sur CPC 464 K7, (Last Ninja, Rygar, Platoon, Army Moves I+II). ROISIER Laurent. 1 Résidence de la Boële. 91700 STE GENEVIEVE DES BOIS. Tel.: 60.16.16.35. (après 20h).

CONTACT

13 N°2000841
Cherche contact pour échange, possède news, cherche aussi extention mémoire pas cher (200 à 250 Frs maxi). P.S : Cherche surtout Possédeur de 664, 6128 ou 464 + DD1. Demander Laurent. Tel.: 91.89.33.18.

38 N°2000842
Cherche contact pour échanger softs (news). Possède toutes les nouveautées des deux derniers mois. Ecrire à BEAUJEAN Alex. N°8 Allée Dulanguedoc. 38130 ECHIROLLES. Tel.: 76.22.25.61. (après 18h).

75 N°2000856
Cherche contact pour échange de jeux sur Amstrad 6128. Possède : Tiger Road, Sram, Bob Winner, Renegade... Envoyez liste de jeux SVP. LAM QUAN Soc. 42 Rue de Belleville. 75020 PARIS. Tel.: 47.97.76.55. (après 21h).

78 N°2000849
Cherche correspondant pour bidouilles, trucs et astuces. Réponse assurée. Ecrire à VALY Laurent. 42 Bis Rue Schnapper. 78100 SAINT GERMAIN EN LAYE.

VENTES

01 N°2000826
Vend pour Amstrad K7 de jeux : Combat Lynx, Saphiens, Light Force, Bomjack, Star Avenger, Commando, Ghost'N'Goblins, Paperboy, Enduro Racer. Prix : 100 F le tout. PAPILLON Guillaume. Herbevache-Reyrieux. 01600 TREVOUX.

02 N°2000821
Vend 10 Disks 3" pleins de jeux et d'utilitaires : 80 Frs. l'unité (pour l'achat ou lot. Je prends les frais de port à ma charge). ADELMO Féliciani. 46 Rue de Meneau. 02200 SOISSONS. Tel.: 23.53.18.78. (après 20h).

38 N°2000859
Vend clavier CPC 464 couleur, type Qwerty. (Bon état à prix interressant. Demander CHARBONNEL Sébastien. 11 Rue Du Fournet. 38120 ST EGREVE. Tel.: 76.75.18.71.

57 N°2000819
Vend pour CPC : Souris + Gal et Oxphord Pao : 500 F. Drive 5P25 + cordons + alim. : 500 F. 2 classeurs éditions Weka "comment exploiter toutes les ressources...": 500 F. RONDELLI Pierre. 8 Rue Mermoz. 57390 AUDUN LE TICHE. Tel.: 82.52.29.00. Merci.

69 N°2000823
Vend CPC 464 monochrome + nombreux jeux : (1943, Badcat etc...) + manette + revues. Ecrire à SORIANO Olivier. 86 Cour des Thermes. 69480 ANSE. (Prix à débattre). Tel.: 74.67.11.09.

75 N°2000809
Vend Amstrad CPC 464 couleur, en parfait état + nombreux jeux + manette + livre. Prix : 2000 F. BENSABAT Rivka. 23 Rue du Charolais. 75012 PARIS. Tel.: 43.41.87.59. (après 19h).

75 N°2000818
Vend Amstrad 6128 mono + adaptateur couleur + nombreux jeux + synthe + 2 Joysticks avec doubleur. Prix : 2500 F. Demander DESCHAMPS Yann. 4 Rue des Volontaires. 75015 PARIS. Tel.: 45.67.75.15.

77 N°2000824
Vend CPC 464 monochrome avec crayon optique, nombreux jeux, revues (Amstrad), livre de programmes, une manette, livre d'exploitation (en Français et en Anglais). Prix : 2200 F. CARON Johnny. La Croix en Brie. 77370 NANGIS. Tel.: 64.08.30.57. (après 19h).

78 N°2000774
Vend Amstrad CPC 6128 Couleur (t.b.e.) + 34 disks (jeux + utilitaire). + manuel d'utilisation + la bible du CPC 6128 + program. en assembleur : 3200 F. (à débattre si personne sympa). Demandez COLLART Stéphane. Tel.: 30.24.50.61.

88 N°2000810
Vend CPC 464 monochrome (t.b.e.) + nombreux jeux + 10 originaux, (Saboteur I+II, l'affaire Sydney,...) + manuel + nombreuses revues. Le tout : 1500 F. Demander BELLORINI Stéphane. 7 Rue de la Déportation. 88210 SENONES. Tel.: 29.57.67.08. (ap. 19h).

93 N°2000796
Vend Amstrad CPC 464 coul. + drive DD1 + impri. DMP 2000 + Mirage Imager + Joy. + de très nbreux. jeux sur DK + liv. + tte. de texte sur disk. Le tout (t.b.e.) : 4500 F. GENTY Gilles. 9 Rue de Belfort. 93600 AULNAY S/BOIS. Tel.: 42.76.51.55./46.58.15.22.

94 N°2000799
Vend Amstrad CPC 464 moniteur couleur (t.b.e.) + 1 Joystick + nombreux jeux : (California Games, The Last Ninja 2 etc...) : 2500 Frs. PUTHOIS J.L. 7 Rue Germaine Taillefer. Appt.33 Bat.1 Esc.C. 94110 ARCUEIL. Tel.: 45.46.18.98.

95 N°2000787
Vend Amtrad CPC 664 + mon. coul. + 1 manette + de très nbreux. disks et de nbreux. logiciels (util. jeux...). (t.b.e.) + man. de l'utilisateur : 2500 F. Demander BACZYK Stéphane. 26 Rue du Château d'Eau. 95380 LOUVRES. Tel.: 34.68.92.34. (après 17h).

ATARI

ACHATS

59 N°2000804
Achète ordinateur Atari 520 STF ou Amiga 500 + moniteur couleur. VANHEMS R. Route de Bourbourg ST Pierre Brouck. 59630 BOURBOURG. Tel.: (28).27.55.94.

CONTACT

44 N°2000839
Cherche contact sur ST, (toute la France pour échanger trucs, bidouilles...). Possède élément AI Stargoose, Vixen IK+ etc... Ecrivez-moi vite. DEMAILLE-BAIL Sylvain. 4 Rue des Fresnes. 44730 THARON PLAGE. A bientôt!

ECHANGE

92 N°2000835
Echange softs sur 520 ST (sérieux). TRILLING Romain. 44 Avenue du Bois. 92430 MARNES LA COQUETTE. Tel.: 47.95.19.67.

VENTES

91 N°2000811
Vend 520 STF Couleur + News Mouse + Joystick + Serveur MTL avec les Cables + Jeux + Doc. + Midi + RS232. Le tout en parfait état. Prix : 5000 F à débattre. Demander PLARD Fabien. Route de St Vrain 117. 91760 ITTEVILLE. Tel.: 64.93.08.11. (ap. 18h).

93 N°2000851
Vend Atari 520 ST + moniteur couleur + souris + manette de jeux + disquettes vierges + boîte de rangement. Le tout 4000 F à débattre. (3500 F minimum). Demander MASSON William. 20 Rue Paul Eluard Pt.80. 93000 BOBIGNY. Tel.: 48.32.60.09. (après 20h).

COMMODORE

ACHATS

57 N°2000855
Cherche lecteur disk 1541, pour C64. Prix : 500 F. (Prière de me contacter uniquement si vous êtes de la région). BORUCKI Frédéric. 19 Rue du Moulin Bas. 57880 VARSBERG. Tel.: 87.93.34.80.

CONTACT

17 N°2000843
Pourriez-vous me donner des vies infinies, pour Thundercats, Beyond The Ice Palace, Target Renegade, Barbarian II, Terra Cresta et Yie Ar Kung Fu II. Sur C64. AUDIGOU Hervé. 28 Av. du Bois d'Amourette. 17300 ROCHEFORT. Merci. Je salue les abonnés de JOY!

44 N°2000812
C64. Cherche contacts pour programmation en assembleur. (Recherche jeux et utilitaires). Ecrire à LE COZ Jean. Le Bois de la Roche. 44190 CLISSON. Tel.: 40.36.16.59. (le Week End).

ECHANGE

75 N°2000840
Echange, vend nombreux jeux + news sur C64, (Slayer, Rollerball...). Echange, achète jeux + utilitaires sur 520ST. Contact sérieux. Envoyez liste, réponse assurée. TYTGAT Jean-Marc. 4-6 Rue du Congo. 75012 PARIS.

VENTES

67 N°2000827
Vend Commodore 64 + lecteur K7 et DK + nombreux disks et nombreux K7 originaux + Joystick + docs. (état neuf). Prix : 2700 F. BLANC Daniel. 5 Rue de Saales Bat.15. 67000 STRASBOURG. Tel.: 29.41.10.65. (après 19h).

68 N°2000850
Vend C64 + 1541 + lect. K7 + nombreux disks et K7 + livres, cable péritel, + 1 Joystick. Prix : 3300 F à débattre. Achète Amiga 500 : 3500 F (maximum). FERRENZ David. 78 Fbg. de Mulhouse. 68260 KINGERSHEIM. Tel.: 89.50.23.41.

91 N°2000820
Vend C128 + Lecteur Disk (1571) + Lecteur K7 + Moniteur Couleur 40/80 Colonnes + Jane + nombreux jeux + Joystick + manuels. (Le tout en bon état). : 4000 F (à débattre). Demander HUILLIER Samuel. 6 Av. Jean-Jaurès. 91340 IGNY. Tel.: 60.19.00.47.

92 N°2000828
Affaire C64 + 1541 + 1531 + mon. 1702 coul. + MP5803 + feuil.+ nbreux. DK vierge (avec enregist.) + 1 boîte rangt. + car. expert + p. carte + Fast Load. (t.b.e.). 5000 F (à débattre). MORIN Alain. 15 Rue François 1er. 92170 VANVES. Tel.: 46.44.25.87.

MSX

VENTES

30 N°2000838
Vend MSX2 HB : 700 F + 3000 F, music module et son clavier, nombreux disks, docs., revues, livres, tablette graphique, etc... DURANO Richard. 45 Rue Ste Perpétue. 30000 NIMES. Tel.: 66.29.10.83. (de 18h30 à 21h00).

75 N°2000852
Vend MSX Yamaha + 10 jeux : 5 sur cartouche, 5 sur K7 + logiciel. YRM 104 + cable péritel + nombreux livres. Le tout en très bon état. : 1100 F. BROCARD Daniel. 1 Rue Stanislas Meunier. 75020 PARIS. Tel.: 48.97.49.32. (après 18h).

PC & COMPATIBLE

ACHATS

92 N°2000831
Cherche carte graphique (OGA, EGA, Hercule), pour compatible ITT extra. Ainsi que disque dur et extension mémoire. (Pas trop cher). Ecrire à DIAS Daniel. 1 Parvis du Breuil. 92160 ANTONY. Merci.

SPECTRUM

ACHATS

74 N°2000814
Cherche K7 Spectrum. Prix à débattre. Demander NAFIR Stéphane. Jussy Andilly. 74350 CRUSEILLES. Tel.: 50.44.02.78.

VENTES

59 N°2000857
Vend Spectrum 48K + Joystick + lecteur K7 + péritel + nombreux programmes, (à débattre). CORNEILLIE Fabien. 55 Rue de l'Espierre. 59200 TOURCOING.

THOMSON

ECHANGE

13 N°2000858
Echange nombreux softs TO9. Sérieux. Envoyez vos propositions à SALA Serge. 2Tse. des Cyprès Bât.A1. 13013 MARSEILLE. Tel.: 91.06.74.81.

VENTES

46 N°2000815
Vend TO8 + moniteur couleur = lect. disk + manette + crayon optique + 32 jeux + nombreux listings. Le tout (t.b.e.). Prix : 3800 F ou sans moniteur : 2800 F. PROENCA Xavier. Les Quatres Chemins Girac. 46130 BRETENOUX. Tel.: 65.38.57.40.

75 N°2000791
Neuf cause double emploi. Vend ordinateur Thomson MO6 + manette de jeux + crayon optique + cordon péritel + guide MO6 + livre nbreux. programmes basic + 13 jeux. Prix : 1800 Frs. PINARD Michel. 3 Rue Isabey. 75016 PARIS. Tel.: 42.88.46.34.

91 N°2000786
Vend TO9 + mon. coul. + lect. K7 + 2 man. + souris + 6 Jx. + disq. init. basic + util. paragraphe + multidos + 10 disqs. vierges 3 1/2 + impr. Thomson. Px. : 12000 F. MENET Stéphane. Rue Massena. 91350 GRIGNY. Tel.: 69.06.47.81. (à 19h sf. le Week-End).

AUTRES

CONTACT

84 N°2000782
Par étudiant info, cours personnalisés par correspondance de programmation basic. (Par cher et sans engagement : paiement à chaque leçon). ALBERT Christophe, 496 Chemin de l'Onde. 84140 MONTFAVET.

VENTES

62 N°2000813
Vend Salamander, Nemesis II : 300 F les 2. Athletic Land, 2 Comic Bakery : 120 F les 2. Happy Fret, l'Héritage disk 3"5 : 100 F les 2, et un lot de 4 K7. CORNET Jocelyn. 8 Rue Emile Zola. 62230 OUTREAU. Tel.: 21.92.69.87.

69 N°2000853
Vend console sega + 6 jeux, (Sp. Har, Out Run, Quartet, W. Boy, W. Boy II, Hang On). (Etat neuf). Valeur : 2300 F. Vendu : 1500 F. CREUTZER Claudette. 25 Rue Victor Hugo. 69100 VILLEURBANNE. Tel.: 78.53.36.82. (après 18h).

80 N°2000779
Vend nombreux lots originaux pour ZX81. (Comprenant : Sabotage, ZX Chess, Speeling 1). Chaque lot : 65 F + 14 F (frais de port). CAILLEREZ Benoît, Rue des Aubivats. 80260 POULAINVILLE. Tel.: 22.43.26.34.

VOTRE P.A. LA SEMAINE PROCHAINE

REGLEMENT PAR CHEQUE OU TIMBRES POSTE - Nouveau tarif 22 F

COCHEZ LES RUBRIQUES CONCERNANT VOTRE ANNONCE:

STANDARD:		RUBRIQUE:	TARIFS:
☐ AMSTRAD	☐ COMMODORE	☐ ACHAT	☐ 1 PARUTION 22F
☐ ATARI	☐ THOMSON	☐ VENTE	**Gratuit pour nos abonnés qui devront joindre à leur annonce leur dernière étiquette d'expédition.**
☐ AMIGA	☐ SPECTRUM	☐ CONTACT	
☐ APPLE	☐ AUTRES	☐ ECHANGE	
☐ PC/COMPATIBLE			

☐☐ **Votre département** (à remplir obligatoirement)

La rédaction se réserve le droit de refuser toute annonce non conforme à l'intéret de la publication

Rédigez en majuscules votre annonce en remplissant une lettre par case (la ponctuation compte pour une lettre). Laissez une case entre chaque mot. Vos annonces doivent nous parvenir le Vendredi qui précède la parution. Les annonces non publiées, paraîtront dans le numéro suivant. Le texte des P.A. paraissant dans deux numéros, ne pourra être modifié. Les parutions sont consécutives.
Adressez votre annonce, avec son règlement par chèque, C.C.P. ou timbres à :
JOYSTICK hebdo
J'ANNONCE
177 rue St Honoré
75001 PARIS



* Valable aussi pour nos anciens abonnés.

La MULTIFACE ou POWER CARTRIDGE est un des périphériques qui se branche simplement sur votre ordinateur et qui vous permet, entre autres, la sauvegarde de vos parties en cours et de pouvoir placer vos POKES de vies infinies sans problème. (Elle existe sur ST, CPC, SPECTRUM, COMMODORE, et bientôt sur AMIGA).

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner sous enveloppe affranchie avec le règlement par chèque ou CCP à **JOYSTICK Hebdo** Service abonnement, 177, rue St-Honoré - 75001 PARIS

OUI, **je m'abonne pour 6 mois (24 nos) à 200 F au lieu de 240 F.**

NOM ....

PRENOM ....

ADRESSE ....

CODE POSTAL .... VILLE ....

AGE .... ORDINATEUR .... SIGNATURE ....

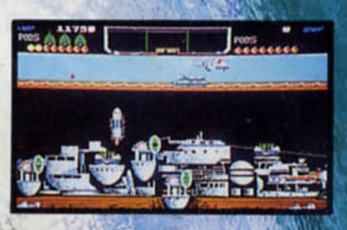
SOUS LA SURFACE CALME D'UNE MER BLANCHIE PAR LE SOLEIL, UNE MENACE SOUTERRAINE MASSES SES TROUPES

On ne sais jamais ce qui se tapit sous la surface, aux aguêts, prêt à attaquer ... D'une seconde à l'autre, l'assaut sous-marin va vous prendre au dépourvu. Vous aurez besoin d'être précis à la seconde près comme vous laissez tomber vos grenades sous-marines — vos seules armes — pour répondre aux attaques des sous-marins ennemis et détruire leurs torpilles thermiques, mines flottantes et missiles de croisière.

THE DEEP™

LICENSED BY CREAM CORPORATION







CBM 64/128 cassette et disquette
SPECTRUM cassette et disquette
AMSTRAD cassette et disquette
AMIGA disquette
ATARI ST disquette
IBM PC disquette

REVENDEURS :

Bénéficiez de conditions exceptionnelles pour la fin de l'année : commandez directement chez l'éditeur : **S.F.M.I.** ☎ 92.94.36.00 - B.P. 114 06561 VALBONNE SOPHIA ANTIPOLIS

UN TORRENT DE DESTRUCTION MONTE DES PROFONDEURS!

U.S. Gold (France) S.A.R.L., B.P. 3 Zac de Mousquette, 06740 Châteauneuf de Grasse.

